
POCKET GAME
电子天下
零售价5.80元
2007年17期 Vol.87
掌机迷
大攻略
最终幻想
水晶编年史 命运之轮
龙骑士的咏叹调
召唤之夜 精灵们的共鸣
古墓丽影 周年纪念版
深度比较
历代掌机屏幕大比拼
焦点特辑 DQ4 VS. FF4
ISSN 1672-8866
17>
9 771672 886049


口袋迷的1001问
口袋妖怪特训营！
2007
口袋迷年度纪念特辑
所有《口袋妖怪》问题在这里集结！彻底解答所有关于口袋妖怪的各种疑问，游戏（所有主流系列）、动画、漫画、玩具、电影、卡片等口袋主题娱乐，一书全部收录！《口袋迷》2007年年度超大纪念特辑！“口袋迷”必备的大宝典，你想知道和你不知道的口袋妖怪尽收其中！
口袋必备知识特别训练
1438问答终极收录
超值定价18元
口袋迷的1001问
口袋妖怪特训营！
2007
口袋迷
POKéMON FAN
赠
口袋
迷你典藏
剧场版精选音乐集
口袋问题合计收录
1438问
9月5日
全国上市
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮购电话：010 64472177 邮编：100011
邮购免收邮费 邮购请注明“口袋特训营”

中国第一本权威PSP专门志

9月5日 全国上市

中国销量最高的主机，
内容权威实用的专门志！

及时的破解咨询
详细的教程讲解
完整的攻略研究

- 涵盖当月PSP的热门信息
- 近距离的市场扫描，对您周边的游戏市场大检阅
- 游戏、影视、音乐、时尚四大元素与PSP的完美结合



8月份PSP游戏收录
经典模拟器游戏收藏
天籁之音经典游戏音乐合集
PMP格式电视剧精选收录
最新实用PSP软件



超值定价 **14.8元**

使你手中的PSP成为众人眼中的焦点

iPSP——“爱PSP”玩家的必备书刊



■最终幻想CC 命运之轮■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.87 2007/17

特别策划

攻略战队

新闻中心

新作报道

目录

游戏评测团

软硬兵团

游戏单间

PG吧

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn



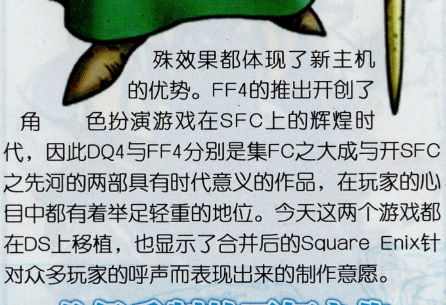
名作的冲撞DQ4对

2007年的游戏界形势依旧，掌机引领天下的局面更加稳定，DS作为当红游戏平台，上面的新作与移植作品一直层出不穷。随着《最终幻想3》等重量级经典游戏的移植，人们有机会在DS主机上看到更多以往给自己留下深刻印象的游戏。2007年5月9日，作为《最终幻想》系列诞生20周年纪念活动的一部分，DS版《最终幻想4》被宣布移植制作，8月1日，Square Enix又宣布将《勇者斗恶龙》系列的“天空”三部曲（4、5、6代）移植DS，其中《勇者斗恶龙4》将在年内推出。至此为止，FF与DQ系列中最具影响力的2部作品将有可能在今年年底同时推出，对于RPG玩家，尤其是喜爱这两部作品的人来说，这是一大喜讯。至少在今年年内，我们中的不少人又有得期待了。

FC的绝唱与SFC的序曲

虽然这两部作品都是系列的第4作，但是它们的风格与最初推出的主机平台都不相同。DQ4在1990年推出，当时正是FC后期最辉煌的时期，Enix之前的3作已经将FC的机能揣摩得很透彻了，4代的画面依旧延续了3代，但是在卡带容量上增加到原来的4倍，整个游戏无论从剧本编写还是系统设置来看都有了很大的进步。从这一代开始采用的AI战斗系统也使玩家的游戏更加轻松。FF4的推出则比DQ4晚了整整一年，在1990年的时候，Square已经在FC上制作了FF3，容量与DQ4相同。到1991年，SFC版的FF4作为该系列在16位家用主机上的第一部作品登场，虽然容量和FF3一样都是8Mb，但是游戏的画面、音乐和各种特殊效果都体现了新主机的优势。FF4的推出开创了角色扮演游戏在SFC上的辉煌时代，因此DQ4与FF4分别是集FC之大成与开SFC之先河的两部具有时代意义的作品，在玩家的心目中都有着举足轻重的地位。今天这两个游戏都在DS上移植，也显示了合并后的Square Enix针对众多玩家的呼声而表现出来的制作意愿。

FF4



几经重制的不朽之作

这两个游戏的人气在推出10多年来一直不减，到了90年代末，玩家们依旧对它们充满了兴趣。1997年3月21日，Square在推出了FF7之后不到2个月，趁着众多PS玩家余兴未消，就把FF4作为移植作从SFC搬到了PS平台上。最初的PS版FF4的移植是非常“忠实”的，除了追加了一些CG之外，游戏的画面与声音部分都和SFC版基本上完全一样，不过也有一些地方比较有进步意义。比如说按住×键就可以快速行走，利用PS记忆卡的“Memo File”功能可以实现在迷宫里中断等等。方便了一些不擅长长时间战斗的玩家。由于编程上的一些问题，PS版FF4在读盘的时候会出现声音和画面不同步的情况，这是一点小小的遗憾。2002年3月28日，在制作了FF1、2的WS重制版之后，Square又在这台掌机上移植了FF4。严格地说，WS版的FF4并不算是重新制作，画面和音乐的提升十分有限。不过作为FF系列在掌机上的作品，这一版的FF4还是有一定水平的。到了2005年12月15日，GBA版的Final Fantasy 4 Advance结合了之前移植版的要素，并且追加了全体角色参加最终决战的设定，包括FF4在内的5部作品在GBA上创下了除FF3之外前6代全部移植的奇迹。

相比之下，DQ4的重制工作要少得多。2001年11月22日，Enix根据制作PS版DQ7的经验，用同样的引擎制作了DQ4的重制版。与





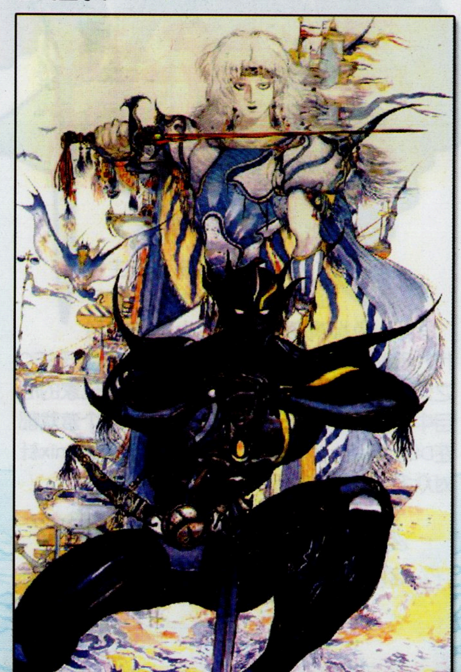
FF4前几版只是移植不同，由于原版的DQ4的音乐和画面都是8位机的水平，所以PS版采取了完全重新制作的方针，实现了小地图背景3D化、部分背景可以自由转动的设计。游戏画面和音乐都根据PS的主机硬件机能进行了大幅度的提升，例如追加了主人公冒险之前的序章和打败BOSS皮萨罗之后的第六章，包括隐藏迷宫与隐藏的最终BOSS，皮萨罗也可以在这一章中使用。追加的隐藏迷宫和移民之镇的地图使用了7代的元素，使得PS的DQ4看起来和原版完全不同。首先由于加入了储物袋，玩家们不必担心多余的道具没地方放了；游戏的AI战斗比过去也更完善了，原先不能操作的AI角色可以实现手动控制，而且角色在战斗中可以立即认识到敌人的特性，从而避免在同一场战斗里连续向敌人使用无效的攻击和咒文(这一点在打BOSS的时候极其重要，也是FC版最让玩家们无奈的地方)；游戏导入了新的“战历”系统，把玩家在战斗中的胜利、败北、逃跑等记录都保存下来，并且根据战斗记录授予玩家不同的称号。为了得到更好的称号，不少人在游戏的时候坚持0次全灭、0次逃跑的记录，要达成这一点就必须经常练级使自己保持不容易被打败的状态，或者频繁地读取存档（实际上，在要求等级的DQ中，SL大法也并不是万能的）。这是游戏制作者对“真·DQ4玩家”提出的严格要求，游戏也显得更加具有挑战性。在许多玩家心目中，PS版的DQ4的评价甚至超过了原创的7代，Enix的这次重新制作没有辜负大家的期望。

群贤聚首的华丽阵营

FF与DQ两大系列的制作人都是在日本游戏界乃至海外地区享有相当声望的人。FF4原作的主创坂口博信就不说了，尽管坂口早已经脱离Square Enix另立门户，但是负责剧本编写的时田贵司这次担任了DS版FF4的总制作人，并且负责所有分镜剧情的设计工作。负责具体制作工作统筹工作的浅野智也从DS版FF3开始参与游戏的制作，充分显示了他的制作才能。这个在20年前FF发售时还在上小学的年轻人凭借着对这个系列的热情，与田中弘道、时田贵司等前辈的合作亦十分默契。DS版FF4的开发公司株式会社Matrix从PS时代开始就参与游戏制作，参与制作的作品从《阿兰多拉》（部分参与）、《特鲁尼克大冒险》（部分参与）到PS2版DQ5（部分参与）与DS版FF3（主力），开发经验十分丰富。负责音乐制作的植松伸夫与负责插画的天野喜孝这两位大神也不必多介绍了，只要有FF作品的移植，他们二位就不会缺席。

而DQ4方面，剧本堀井雄二、音乐杉山浩一和美工鸟山明的“铁三角”组合历来都是这个系列的招牌，每个DQ迷都不会觉得这三个响当当的名字陌生。中村光一和他的Chunsoft也随着DQ前6代和《特鲁尼克大冒险》的名声广为人知了。负责主力制作的Arte Piazza和它的主创者真岛真太郎的名字大家可能不太熟悉，但是只要列举以下他们制作的游戏，估计不少人就该对其五体投地了。SFC版DQ3、PS版DQ4、PS2版DQ5、PS版DQ7……这些作品中大部分是重制的版本，从以前这些游戏的高品质就可以看出这个公司的制作实力。这次该公司承接了DQ4—6的重制版，这些作品的质量值得期待。

DQ4与FF4重制版的开发人员既包括以前的开发主力，又有近年来崭露头角的游戏界新秀，这些人能够聚集在一起制作游戏，这本身就是一件业内盛事。



制作DS版,谁更有商业意义?

正是因为这两部作品在玩家们的心目中地位如此之高，Square Enix在制作完GBA版FF1+2、4、5、6以及DS版的FF3之后，又把DS版的FF4和DQ4提上了制作日程。虽然负责制作的小组完全不同，但是SE重新制作这两部作品的目的是一致的，那就是利用现在红得发紫的DS继续从玩家手中得到更多的利润。抛弃这一点不谈，只说这两部作品重制的意义的话，我们还真不能一时就下结论说哪一个游戏更加值得做成DS的版本。

DS版DQ4的重制工作目前还在紧锣密鼓地进行中，具体情报并不多。从目前公布的游戏画面来看，DS版的DQ4保持了PS重制版的特征，依旧是3D化的背景与2D的人物画面结合。但是游戏利用DS的双屏机能，使游戏里的城镇、洞窟等3D地图范围扩大，对迷宫比较头痛的玩家们玩起来也会比过去轻松。在操作方面，重视指令输入的DQ系列与DS的下屏幕简直就是天作之合，原先需要玩家们使用十字键和按钮进行操作的繁琐方式变成轻轻一点就可以解决，无论是进行比较艰苦的持久战还是在城里换装备买卖东西什么的都可以做得很简单，节省了玩家们大量的时间。以前PS版所有的要素估计也会被DS版收录，玩家们在事隔6年之后在掌机上重新体验游戏的感动，应该是别有一番滋味。

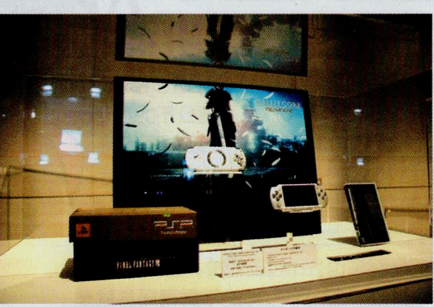
从制作技术上看，FF4的重新制作显然更加困难一些。虽然DS版FF4采用的是一年前FF3的开发引擎，但是整个游戏的地图、角色、过场动画和音乐必须像3代一样重新制作。（顺便说一下，3代完全重新制作的原因据说是以前FC版开发的源文件全部因为事故毁掉了，所以制作人最后干脆决定彻底把游戏3D化。如果没有制作3代时留下的引擎，那么现在的4代是无法顺利制作出来的）以前在2D游戏里无法表现的镜头现在都可以很好地制作出来，像罗莎与塞西尔在游戏序盘的那段动人的剧情，3D化之后显得更加让人感动。Square Enix在FF4的制作宣传方面也很投入，除了让插画大师天野喜孝重新绘制游戏Logo之外，还请FF系列的作曲之神植松伸夫先生发起了“爱的主题歌歌手征集”活动，为游戏里以爱情为主题的歌曲召集歌唱者。这段音乐对喜欢FF4的玩家说应该是再熟悉不过的了，除了游戏之外，现在的管弦乐音乐会中也演奏过这支名曲，另外它还被收录进了日本小学六年级的音乐教材里。植松本人希望在将来把这首曲子编排成真人歌唱的版本，在这次的DS版FF4中，由民间选拔出来歌手们将为该曲实现“原声重现”。歌手召集的广告语是“把你的声音留在FF的历史中”，充满了感动的色彩。相信会有不少FF爱好者在这次活动中实现自己的心愿的。

从商业角度来看，这两部作品都是在过去积攒了大量人气的，而且制作成本相对来说不高，所以不用担心成本回收的问题。目前FF与DQ两系列的新作发售日都还遥遥无期。DQ9前不久又延期了，与其说是给4、5、6的复刻版让路，还不如说是这三部重制作品在给9代争取时间，让它的开发工作能够在更加宽松的环境中进行。而FF系列的20周年纪念活动也可以被理解为在新作还没有彻底尘埃落定的时候为该系列赚取人气的商业行为。这两部作品的推出意义不尽相同，但是发售平台却惊人地统一在DS上，这也说明目前在掌机界乃至整个游戏界占据统治地位的还是任天堂的主机。毕竟在PSP的FF1、2发表的时候，很多人都以为FF4也会和以前一样出现在PSP上。不过这次的重新制作比起单纯地2D移植给PSP确实显得更有诚意，估计到时候还会有更多的玩家们对这个游戏产生兴趣。不管怎么说，这两个游戏的发售时间相隔不远，在发售的时候应该会互相影响，但是对于喜欢这两个系列的老玩家来说，这并不是什么大问题。对于自己喜欢的游戏，买来玩就是了。

Square Enix举办《最终幻想VII》10周年专门纪念活动“FINAL FANTASY VII 10th ANNIVERSARY Gallery”公开

株式会社Square Enix在8月31日至9月2日，在东京南青山的Spiral Garden举办了以纪念PS时代名作《最终幻想VII》10周年为主题的活动“FINAL FANTASY VII 10th ANNIVERSARY Gallery”。在这三天内，所有对FF7有兴趣的人都可以从上午11点到晚间20点免费参观。

在展览会召开之前的8月30日，SE预先召开了准备会，将展览内容公开。这次的展览会包括了与FF7游戏原作有关的相同世界观的系列作品，如2005年在全世界上映的CG电影《最终幻想VII 少年归来》以及以“FF7补完计划”为代号的其他作品的贵重资料和相关周边，都在这次展览会上公布于众。



←「最终幻想7 危机核心」是FF7系列10周年纪念活动最后的作品，由于平台在PSP上，更具有新的意义。



←整个会场陈列了从PS时代开始和FF7有关的各种主机，软件和周边产品，令参观的玩家们感慨万千。

↓和田洋一主持纪念活动的时候，反复强调FF7对于整个游戏业的影响以及Square-Enix（原Square）作出的贡献。



主持记者招待会的是Square Enix现任代表取缔役社长和田洋一氏。提到这个系列的纪念活动，和田说：“《最终幻想》系列诞生于20年前。在系列10周年的时候，诞生了《最终幻想VII》这部伟大作品。这部作品不仅对于我社，对于整个游戏业界来说，都有着划时代的意义。作品的形式是电子游戏，与电影、小说、漫画这些形式不一样，给玩家们留下的印象非常深刻，也向世界展示了游戏这一娱乐形式所包含的可能性。使这部游戏成为划时代作品的，是PlayStation主机在当时拥有的优秀的影像与声音的表现能力。在《最终幻想VII》诞生之后10年，游戏究竟应该向什么样的方向进步，我们得到了一个确切的答案。由于玩家们对这个游戏的热情始终不减，我们制作者才成立了‘FF7补完计划’。这个系列成为一部不会枯竭的创意之泉。我们在此之前，从来没有对一部游戏做出这样的尝试。FF7的诞生是游戏界发展的转折点，如今已经走过10个年头了，我们在今后10年内，将对‘游戏会朝什么样子发展’这个问题向大家提问。我们心中充满了热情，这也是我们最为紧张的一年。”

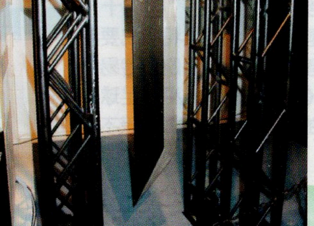
SCE现任代表取缔役社长兼集团CEO的平井一夫以特别嘉宾的身份参加了记者招待会。他在讲话中说，在FF7刚推出的当时，他在美国进行市场销售的组织工作，尽管美国人当时对于RPG游戏的理解与日本不同，但是他预感这部作品将成为开拓美国RPG市场的新作。后来FF7在美国也得到了许多玩家的喜爱，当时制作游戏的人们的努力如今得到了实现。

对于新发售的《最终幻想VII 危机核心》，平井表示："经过10年的变迁，至今依旧有众多玩家对这个系列的作品充满期待。我们作为硬件平台的提供者，也将尽自己最大的可能给予支持。今后还会有各种各样的《最终幻想》……尤其是关于FF7系列的作品，我们将继续乐于提供协助。"

在这次的发表会上，由SUNTORY制作的饮料合作企划第2弹"最终幻想VII Potion Character"罐装饮料显得格外突出。继FF3的Potion之后，这次的"回复剂"是以易拉罐的形式登场的，罐子外面是FF7系列角色的形象，一共有16种；里面是含有7种维生素的柑橘口味的碳酸饮料，容量350ml。该饮料将在10月23日发售，希望小卖价格为191日元，数量有限，看来想收集这个的玩家还得早点行动。除了饮料之外，捆绑发售的限定版 "FINAL FANTASY VII POTION with TRADING ARTS Mini"饮料手办也成为FF7粉丝们关注的焦点。

这次发表会的另外一位嘉宾是为FF7CC演唱主题歌的绚香，她为大家带来的当然是游戏的歌曲《Why》。据她介绍，这首歌是她在15岁的时候创作的，但是一直没有机会找到合适的机会推出。这次的《最终幻想》与她的歌曲配合得十分出色，游戏的影像和歌声结合在一起，感动得令人落泪。更加巧合的是，《最终幻想》1代的发售日——1987年12月18日正是绚香诞生的那天。所以她作为这个游戏系列的歌手，对这个游戏更有着不同于旁人的感情。

在"FINAL FANTASY VII 10th ANNIVERSARY Gallery"的会场中，展示了自1997年以来和FF7有关的历代游戏、主机、电影、动画以及各种周边纪念品。以FF7一举成名的画师野村哲也的原创手稿和他创作的分镜剧本也作为珍贵的历史材料被陈列。在会场还有各种周边和限定产品的贩卖活动，在这3天里有机会去参观的玩家们一定会不虚此行的。



←游戏中克劳德的名刀也以1:1的真实比例展现在会场，不知道普通人能不能拿得动。



↑这是由SUNTORY与Square-Enix共同为这次活动推出的罐装Potion饮料，上面有FF7的人物形象。



↑FF7中的魔法晶石被做成项链坠的形状，显得十分实用。估计不少喜欢本作的玩家会买来收藏的。



↑限定版的罐装饮料还附送FF7人物的手办模型，高度与饮料罐接近，克劳德的摩托车也在其中。



↑记者招待会现场提供的鸡尾酒由专人调制，酒的名字叫"片翼天使"，很有创意吧？

Level 5 召开宏大场面新作发表会公布两款新作品
《雷顿教授》续作与新规足球RPG《闪电十一人》登场

8月29日，株式会社Level 5在东京品川召开了新作发表会“Level 5 VISION 2007”。在会上发布了两部新的DS游戏，其中包括即将在今年冬季发售的《雷顿教授与恶魔之箱》。另外一部作品是全新制作的足球游戏《闪电十一人》(Inazuma Eleven)。

在发表会的开始，社长日野晃博宣布了《雷顿教授与不可思议的小镇》的销售报告。这部当时以完全新作形式发售的作品在半年间一直保持良好的销售势头，现在累计销量已经达到67万。对于一部小成本开发的游戏来说，这个销量已经很令人满意了。该作的后续作品开发工作也得以顺利进行，作为计划中三部曲的第二部，《雷顿教授与恶魔之箱》在今年2月份召开的《雷顿教授与不可思议的小镇》的完成披露发表会上已经被人们所知，故事的一部分剧情也已经是公开的东西了。游戏的舞台发生在有“陆上的豪华客轮”之称的列车“莫伦特里特快”，在这个侦探小说一般的舞台上，将发生更多神秘的故事。本作采用了比前作多出一倍的卡带容量，谜题数目、剧情长度、还有动画和语音都比前作有很大的提高。

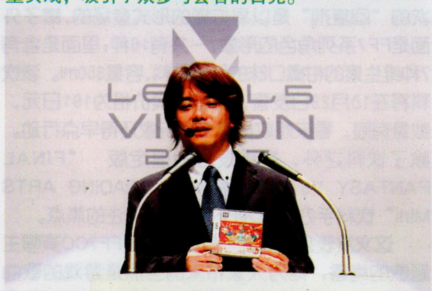
关于本作的特征，日野氏表示本作依旧是“解谜+电影”的形式。前一作的许多谜题都只是益智类的“头脑体操”，与故事主线关系不大。但是在本作中，更多的谜题和剧情的进展有着重大的联系。与主线有关的谜题都是完全重新制作的。

本作的谜题依旧由多湖辉先生进行监修。这位已经年过八旬的教育心理学家是著名的智力开发专家，他在1966年出版的《头脑体操》系列一直是广受各个年龄层读者欢迎的益智作品，在40多年来出了20多本续篇。他的作品影响了日本几代人，并且传播到海外。2007年，Level 5在制作《雷顿教授》系列的时候，请他担任谜题设计工作。对于这个系列的新作，多湖先生称赞说“这是一部故事性很强的非常有趣的作品”。在编写新的谜题的时候，多湖先生也经历了艰难的创作过程。“在发挥了创造力、消耗了精力，结合了Level 5技术力之后，大家用尽全力制作出这样充满魄力的优秀作品，我对所有参与制作的人都很佩服。”在说完这句之后，多湖辉先生与日野社长亲切握手，以示对双方的敬意。

除此之外，游戏还增加了主题歌，由Salyu演唱的《Iris～幸福之箱～》。本歌曲是Salyu在通读了游戏剧本之后创作的，与游戏的气氛紧密结合。Salyu本人在接受电视采访的时候说：“能够为游戏创作片尾曲，把自己的歌声放在游戏中，我很高兴我把自己对游戏的爱都溶入了歌曲之中。”另外她也客串了游戏的演出，为某个角色配音。



↑《雷顿教授》的最新作《恶魔之箱》是本次宣传的重头戏，吸引了众多与会者的目光。



↑作为Level 5社长的日野晃博向大家介绍了新游戏的情报，本作将在今年冬天与玩家们见面。

《雷顿教授》系列另外一大魅力所在就是华丽的声优阵容。除了为雷顿和少年路克配音的大泉洋和堀北真希之外，还有多名为新角色配音的演员到场。日野透露了游戏的发售日期，本作将于11月29日发售，预定价格4800日元。

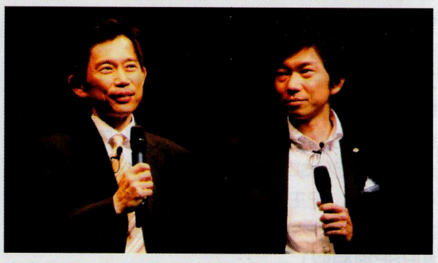
Level 5在DS上开发的另外一部新作《闪电十一人》（イナズマイレブン）预定在今年冬季发售，价格未定。游戏讲述的是“雷门中学”的一支弱小的足球队在一名转校生（大空翼？）的帮助下，成长为最强球队的青春热血故事。游戏中充满个性角色有1000人以上，玩家要从这些人中选择出合适的队员，组成传说中的“闪电十一人”的最强队伍。这是一个包含收集和育成要素的足球RPG游戏。尽管游戏的标题和剧情容易让玩家们联想起著名的《胜利十一人》和《足球小将》，但是以Level 5的实力，这个游戏应该不会让大家失望。

CAPCOM召开新作发表会 任天堂平台成为游戏主题

8月31日，株式会社CAPCOM在东京都内召开了“Wii&DS 新作发表会”。今年CAPCOM的发表会不同于以往，所有宣传作品集中在预定年末发售的任天堂平台上。在发表会上进行开头演讲的是该社开发统括本部长兼任网络事业统括、CAPCOM常务执行役员稻船敬二氏。稻船在演讲中强调：“CAPCOM一直致力于多平台主机游戏的开发战略，从开发者的立场来说，必须利用少量的开发资源制作对应更多平台的软件。现在各大硬件厂家提供的开发设备日趋先进，要在这些平台上制作出众多的游戏是一件很辛苦的事情，这项工作必须由更多优秀的员工来制作。除了为DS开发新作之外，Wii本身的操作方式有着特殊的



↑目前稻船敬二是CAPCOM社内最有影响力的游戏制作人，这次宣布为DS和Wii开发新作也令人意外。



↑高桥宏之与高桥秀五兄弟作为Camelot的游戏制作人，以《光明力量》和《大众高尔夫》闻名游戏界。



↑《宝岛Z》是CAPCOM为Wii开发的新作，游戏风格与操作方式将更多地发挥Wii的特长。



↑《生化危机 安布雷拉历代记》将向玩家揭示从另外一个视角描述的《生化危机》的故事。

魅力。我们在制作的时候必须对游戏进行调整，为了让玩家们得到更好的游戏。我们在任天堂的平台上制作了许多自信的作品，所以希望大家看一下。”这也是这个发表会的意图所在。

在发表会上展出的作品包括Wii的《宝岛Z》、《生化危机 安布雷拉历代记》、《WE LOVE GOLF!》等作品。其中《生化危机 安布雷拉历代记》将与Wii的光枪型控制器“Zapper”捆绑发售，价格8610日元，发售时间定在11月15日。本作的制作人是负责制作PS2和Wii版《生化危机4》的川田将央氏。川田在介绍游戏的时候向大家透露，本作并未叙述4代的故事，而是以“保护伞”安布雷拉公司崩溃的过程为主线展开的故事。玩家们熟悉的《生化危机》的故事都是以安布雷拉为主题联系在一起的，这个游戏集结了生化系列前面几代中的主要人物，其中反派一号角色阿尔伯特?威斯克的剧情是这个游戏里的重头戏。这次游戏将以他的行动为一条主线，将1998—2004年这段时间没有向玩家披露的“安布雷拉灭亡史”呈现出来，这也是这个游戏最吸引人的地方。

同时在会场展出的还有11月22日发售的DS版《流星洛克人2》、《ワンタメ 音乐频道 随身Style》、11月29日发售的PS2版《战国BASARA 英雄列传》等作品。展示结束后，稻船氏再次登台，向大家介绍本次展示会最具震撼效应的消息：曾经以《光明力量》、《黄金的太阳》、《大众高尔夫》等作品闻名的Camelot的制作人高桥兄弟将与CAPCOM合作，在Wii上推出一部新的高尔夫作品《我们爱高尔夫》（We Love Golf！）。本作将以Wii的遥控器模拟高尔夫球杆的操作，虽然Wii Sports中已经有这样的设定了，但是来自专业制作高尔夫游戏的Camelot的这部作品显然更加专业。这也是自从《大众高尔夫》、《马里奥高尔夫》系列作品问世10年以来，Camelot制作的新系列高尔夫游戏。除了使用Wii特有的控制器模拟挥杆的动作之外，遥控器上的喇叭还可以对玩家作出提示。这个令玩家充满期待的游戏将在今年冬季由CAPCOM推出。

《真人快打》逆袭DS？对战方块游戏模式追加

著名的血腥暴力格斗游戏《真人快打》系列每出一作都向多个平台移植，最近在德国莱比锡的2007年游戏开发者展会上又传出新的消息，曾经在MD、SFC、SS、PS等平台上推出的系列名作《终极真人快打3》（Ultimate Mortal Kombat 3）将移植DS，同时还追加了《真人快打方块》（Puzzle Kombat）模式。两者都对应无线网络对战以及Wi-Fi模式，但是都没有使用到DS的触摸功能。

《终极真人快打3》是《真人快打》系列最后一部以真人实拍影像为游戏角色的作品。该作集合了《真人快打》3代的19名角色，外加3名隐藏人物。《真人快打方块》来自PS2和XBOX版的第6代作品《真人快打：欺骗》，游戏方式类似CAPCOM的《街霸方块》，人物形象采用与原著气氛很不合拍的3D的Q版身材，在消去多个宝石方块的时候可以使用各种必杀技，另外也有“Fatality”等血腥的终结技出现。

尽管DS的游戏仍然以轻松活泼为主题，但是在欧美玩家中，像《真人快打》这样暴力的格斗游戏也有不少支持者，所以这个游戏出在DS上并没有什么值得奇怪的。本作将在2007年第三季度推出，价格未定。



↑《终极真人快打3》已经移植给许多主机了，这次在DS上推出倒不显得有多么奇怪。

韩国新掌机GP2X详情公开 支持多种媒体功能及模拟器

曾经推出过掌机GP32的韩国Gamepark公司最近开发了新一代的多功能掌上多媒体主机GP2X-F100(以下简称GP2X)。根据官方公布的资料，这款主机的功能十分强大，配备了双CPU核心，支持Linux操作系统。，支持DIVX、MPEG等多种格式的影音文件，支持视频输出功能。由于采用Linux作为操作系统，开放性的系统源码使得移植版游戏和程序能够方便地在GP2X上运行。所以这台主机在推出的同时就支持FC、SFC、GB、MD、PC-E等家用游戏机的模拟器。

↑机器够强大，功能够多，外表够炫，我们从这台机器上可以看到不少东西，更多的是DS和PSP的影子。

该掌机尺寸为14.36×8.29×3.4厘米，不含电池的重量约为161克。机器的屏幕是3.5英寸320×240的TFT液晶显示屏（最多显示1670万色），带有USB 2.0传输接口，可以很方便地将各种软件复制到机器的存储卡上。

GP2X的键位设计采取了和SFC、NDS类似的方向键（摇杆）+ABXYLR的设计。主机内置了NAND出品的64MB闪存，其中20M分配给操作系统及其他内核操作使用。在主机上部备有储存卡插槽，支持SD卡。机器左侧是USB2.0和外接电源接口，在主机底部有视频输出端口，这显然是模仿PSP-2000的设计（机器的操作界面也和PSP很相似）。

令人惊奇的是，尽管GP2X号称功能强劲，而且把NDS与PSP的特点都巧妙地整合在自己的主机上，但是主机的供点来源居然是2节5号电池。根据Gamepark公司公布的数据，2节5号电池能够使GP2X播放6个小时的电影，或在黑屏时听10个小时的音乐，同样的电量可以运行6小时的游戏。不过根据韩国方面的消息，这台掌机要等到今年晚些时候才能上市（预定11月），而且售价也不便宜（预定180美元左右），对于有一定经济实力、喜欢研究自制软件而且习惯使用碱性电池的玩家来说，这种机器还是值得收一台的。

Sony回收废旧主机 参与公益环保宣传



←目前SCE提供所有主机的回收服务，如果PS3或者PSP报废的话也可以联系。

目前，Sony在美国的分部启动了一项新的计划，将协助玩家回收因为过旧而不能继续使用的各种Sony的电子产品，包括报废的游戏主机。Sony鼓励消费者“捐献”已经报废的电子产品，将这些垃圾进行集中回收处理，以促进对环境保护事业的支持。Sony在美国各地的电子产品回收中心设置了75个回收站，今后回收站的数目还将增加，最后将在占美国人口95%的地区以每20英里间隔分布。目前居住在回收站附近的居民可以拨打专门的电话联系，距离回收地点较远的人可以将自己的电子垃圾邮寄到回收站。Sony Electronics在美国的首席运营官（COO）Stan Glasgow表示：“我们相信Sony的责任心将为顾客提供解决已经报废产品的方法。”目前在美国的Sony废旧电子产品回收工作从9月15日开始。



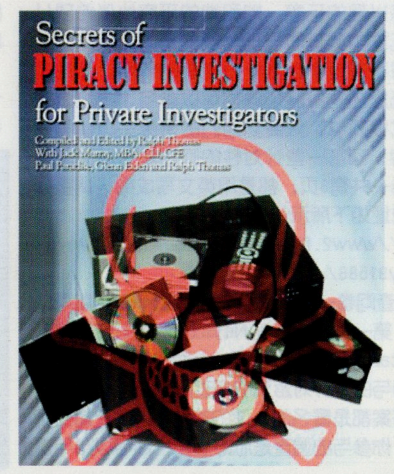
英伦虽遭禁 郁金香盛开 荷兰为Manhunt 2开绿灯

继美国的游戏分级机构ESRB为Rockstar的血腥暴力游戏评定从成人专属的AO级降为17岁以上玩家的M级之后，欧洲方面对于这个游戏的管制也出现了松动。尽管英国和德国依旧不批准这两个游戏在该国上市，但是根据GameDaily BIZ的报道，荷兰已经准许这部游戏以完整未删节的版本出售，游戏的删改权全部由Rockstar自己决定。

在此之前，荷兰的国会议员曾经请求法院制止这部游戏在当地的发售。一名叫Ernst Hirsch Ballin法律部门的高级官员说该国的法律对于游戏的出售不能认定其为非法行为。虽然法律禁止将暴力游戏卖给16岁以下的人，但是法院并没有权力封杀这个游戏。他对记者解释说：“现行的法律是根据每个成年人都有能力决定自己玩什么游戏的原则制订的，除非游戏本身含有违反法律的内容。”荷兰目前没有一个完整的电子游戏监管体系，在这个国家出售的游戏基本上属于自主规制状态。而欧盟本身也并不能对所有的成员国的游戏事务插手，所以有了今天的状况。

澳大利亚打击网络盗版 保护电子游戏知识产权

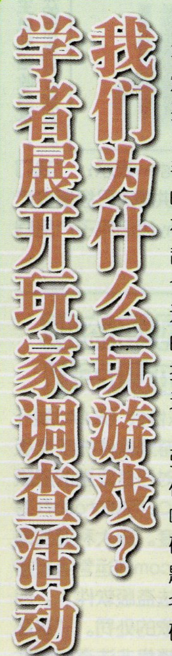
9月2日，澳大利亚互动娱乐协会（IEAA)展开了大规模的针对利用网络传输游戏软件的反盗版活动。这是近年来澳大利亚针对日益泛滥的盗版行为采取的最大的一次行动。SCE与Microsoft对这次行动采取了积极配合的态度。澳大利亚的网站tpress.com 和gamemobo.com的运营者被指控“出售数百种各个主机的非法盗版软件”。目前他还将面临大约19万澳元罚款的处罚。“这起案件是对于涉及进口、传播和销售非法盗版软件止人的警告。”IEAA的CEO Chris Hanlon在接受采访时说，“IEAA将在必要的时候对于它所属成员的产权保护采取任何行动。对于游戏业来说，他们的知识产权将得到进一步的保护。”



←打击盗版一直是个老生常谈的话题，西方国家针对这些非法行为的打击从来就没有停止，新的行动还会继续。

PG视点

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。



你有没有经历过这样的事情？在凌晨2点的时候，疲惫了整整一晚上的你马上就要休息了，但是不知道是什么力量驱使你拿起游戏机的手柄，朝那天没有打过去的BOSS进攻。三个小时之后，在经过N次失败和重新挑战，敌人最终倒在你的脚下，那个时候天都已经放亮了。经过一个艰难的夜晚，当黎明的太阳照到你脸上的时候，打着呵欠的你才想起来：今天是星期一。

电子游戏对于玩家的吸引力是无庸置疑的，但是为什么游戏具有这样大的魔力呢？荷兰阿姆斯特丹大学的研究者希望能够找到这个问题的答案。Joyce Neys，一名正在攻读博士学位的在校研究生，与Dr. Ed Tan 和Dr. Jeroen Jansz两位博士在学校的传播研究学院就这个问题进行了深入细致的研究。她设计了一个网络调查表，希望能够通过这个调查从玩家中找到问题的答案。

根据Neys所说，目前的调查针对平时对游戏比较感兴趣的玩家。她和她的研究伙伴希望从这些玩家中调查他们玩游戏的动力，玩家们的参与将在调查中起到十分重要的作用。无论是休闲玩家还是重度玩家都可以参与，参加调查的方式很简单，只要到他们的研究主页填写一些内容，回答一些针对性的问题就可以了。调查问卷一共有6页，都是用英文写成的，调查网页的地址如下所示：

http://www2.fmg.uva.nl/comlab/surveys/survey91586/

调查问卷一共有6页，大约需要15分钟就可以完成。第一页是Joyce Neys对这个调查的介绍，点击Start之后进入第1页，上面的声明是：“现在你参与的是针对游戏的调查问卷，所有你所提供的答案都是匿名的，你的答案与投稿IP都受到保护。你参与的调查是志愿活动，你可以参与这项活动，也可以退出。”在明确了以上的声明之后，点击“Yes”进入下面的调查。

第2页是对玩家个人情况的调查。被调查的对象不分年龄、游戏龄、机种和对游戏的投入程度，被调查者需要填写自己的年龄、性别和教育程度。教育程度从无、小学、中学、大学本科到硕士，最后一行是其他学历，如果有的话可以照实填写。

第3页的五个问题分别是：你对游戏的热衷程度（分别是“不玩游戏”、“休闲玩家”、“重度玩家”和“核心玩家”）、你为什么认为自己处于这个程度、上一周你一共玩了几天游戏、上周游戏时间比平时是多还是少、每周平均游戏时间有多少小时，最后一题是每次玩游戏大约是多长时间。

第4页是问询玩家玩游戏的原因。下面的选项是针对游戏的一些看法，从“完全不同意”（Totally disagree）到“完全同意”（Totally agree）一共有7种不同的态度。

在第5页的开始，问卷要求玩家写出一个在填写问卷时正在想的游戏，之后解释为什么会想到这个游戏，接下来是针对这个游戏对玩家的吸引力提出的问题，最后是回答一些关于游戏和生活态度的问题。回答的方式和上页一样，用“同意”的程度来选择地回答。

在填完5页答卷之后，在最后一页可以选择是否接受调查结果以及参加以后的调查。如果同意的话，可以留下自己的电子邮件地址，最后还可以留言。

希望英语水平好一点的玩家都去参加一下这个调查，也许你的参与能够让更多的人改变对电子游戏的认识呢。



纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏周销量榜

《水晶编年史 命运之轮》的素质果然不负众望，首周过20万的销量稳稳坐于榜首，但是照这个势头来看，日本本土的最终销量很可能止步于百万之前……

2007年8月6日–8月29日 TOP 10

PSP阵营再度全线溃败，没有一款游戏挤入进榜单。不过这大概是最后的低迷期了，一周后蓄势待发的CCFF Ⅶ即将闪亮登场华丽降临，下期没有任何悬念。



1 DS NEW 水晶编年史 命运之轮

●SQUARE ENIX ●A·RPG ●2007.8.23



单周销量：**206000**

累计销量：206000

多人联机模式的乐趣最高，没有之一。

2 DS NEW SD高达G世纪 交叉火力

●NGBI ●SLG ●2007.8.9

单周销量：**181429**

累计销量：181429

高达00快要播映了，别步seed的后尘。



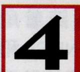
3 PSP NEW 大金刚 丛林攀爬者

●任天堂 ●ACT ●2007.8.9

单周销量：**80740**

累计销量：80740

这游戏很明显没有耀西岛可爱啊。





4 DS NEW 逆转裁判3 廉价版

●CAPCOM ●AVG ●2007.8.23

单周销量：**65000**

累计销量：65000

第3作是系列最高，这个成绩很不错。



5 DS ↑ 新超级马里奥兄弟

●任天堂 ●ACT ●2006.5.25

单周销量：**46377**

累计销量：4748433

经典作品下不去榜，水管工人气回升。



6 DS ↓ 赛尔达传说 幻影沙漏

●任天堂 ●A·RPG ●2007.6.23



单周销量：**45418**

累计销量：746959

打过十字键补丁玩起来还是蛮有感觉的。



7 DS ↑ 加油 我的管家日记

●任天堂 ●ETC ●2007.7.12



单周销量：**44619**

累计销量：121940

有脑残bug的游戏还能长卖，搞不懂。



8 DS ↑ 更锻炼大脑的DS训练

●任天堂 ●ETC ●2005.12.29

单周销量：**44267**

累计销量：4611016

您的脑年龄37岁，与实际年龄差14岁。



9 DS ↓ 马里奥赛车DS

●任天堂 ●ACT ●2005.12.8



单周销量：**42318**

累计销量：2377300

我还是更喜欢PS上的陆行鸟赛车，萌。



10 DS ↓ 美妙世界

●SQUARE ENIX ●A·RPG ●2007.7.27

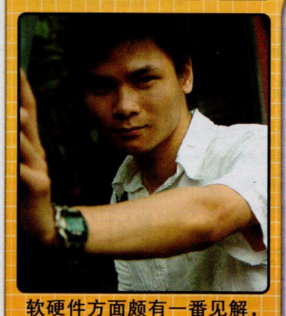


单周销量：**41145**

累计销量：163397

原声音乐听完就删掉了，真后悔下载。

窗外专栏



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

新版DSL改用劣质液晶面板

国外玩家发现新版NDSL的屏幕发生了变化，他们发现《大脑锻炼2》的捆绑版本中，红黑双色NDSL屏幕的可视角度变小，而且玩游戏的时候会出现比较严重的残影。老外用相机拍摄照片，然后使用GBA游戏《马克斯佩恩》演示新版屏幕的残影问题。他们经过测试发现，多款红黑双色NDSL都是这样——新版NDSL的可视角度变小了，残影也比老版本严重，他们称这种新版NDSL肯定是更换了廉价的屏幕。我们一起对近期所有版本的NDSL和iDSL进行评测，对比一下新老主机各版本的屏幕差异。

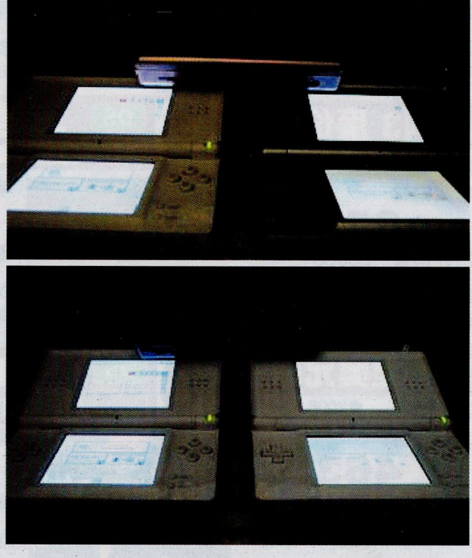
测试方法：使用一台老版NDSL进行屏幕对比，在暗处拍摄屏幕，所选亮度相同。分别测试日版NDSL、美版NDSL和神游iDSL。

从正视角度的画面效果来看，调为同种亮度，正面观察新版NDSL并没有不同之处，颜色完全正常。下面开始测试角度变化的屏幕效果，看看现在市场上NDSL主机的屏幕是否发生了变化。测试对象：很久以前购买的NDSL以及新颜色NDSL，目前市场上流行的版本。

测试目前最流行的版本，首先测试日版NDSL主机。测试不同颜色的3款主机，分别是光彩银、金属玫瑰色和青色。从比较倾斜的这个角度来看，光彩银主机下屏颜色已经发黄，视角再向下，光彩银主机的下屏颜色已经模糊一片；从下方倾斜角度观察屏幕，右侧金属玫瑰主机的屏幕同样明显变色，上屏也模糊不清，右侧青色主机变色；左侧老版NDSL下屏一直正常，而且可视角度确实大一些，再往下移动，左侧老版画面还能够分辨，右侧青色屏幕已经很暗。而我们测试一下美版NDSL，现在美版主机购买的人比较少，它们的屏幕如何呢？和之前的版本一样，随便倾斜一定角度，右侧的小黑屏幕就变暗了，角度增大，屏幕差异非常明显，经过和老版NDSL的对比得知，不仅是日版NDSL，美版NDSL的屏幕也已经发生了变化。

那么行货iDSL又是怎样的表现呢？我们同样随机拿了三台不同颜色的iDSL主机，看看这几种颜色的iDSL主机屏幕又是如何呢？请看下面的实拍！同样是左侧为老版NDSL，右侧为现在的iDSL主机。iDSL主机分别是上图的3种颜色：白色、黑色、粉红色。用两台白色主机来比，很明显，一看就看到右侧的iDSL屏幕已经变暗。从倾斜看，右侧屏幕上的文字已经很难分辨，黑色iDSL主机上下屏都变暗，效果非常明显；移动到这个角度，右侧黑色iDSL的下屏都快不亮了，再移动，粉红色iDSL屏幕也已经接近粉红色了。

无论是现在市场上的美版NDSL、日版NDSL还是神游iDSL，从屏幕的下方往上看，角度稍微大些就会出现下屏发黄的现象，老版NDSL就没有这个情况。慢慢倾斜观察老版 NDSL的下屏，直到看不清屏幕颜色都是白的。从上方观察上屏的画面，新版NDSL角度稍微大些就会发暗，亮度明显变暗，而画面中比较暗的地方则发白。老版也会变暗，但是没有明显的暗处变白现象发生，也就是说颜色很正常，不会随着角度变色。目前NDSL和iDSL的屏幕就是这种情况，最近购买主机的朋友不必担心是个体差异，目前都是这样的。其实大家都是正视屏幕玩游戏，所以也不必太过担心屏幕可视角度问题；另一方面，目前还不知道这种可视角度变小的屏幕要维持多久，很可能以后的NDSL都是这样，所以遗憾之余也就无所谓了吧。



吴骞	轻易在FC时代打穿中文的《FF2》的我，泡在日文GBA《FF2》的我，看到本刊不禁热血！
读者资料	男，14岁，广西省柳州市文昌路3号南亚风情澳洲青青14栋6-2，545006

严俊专栏

新型PSP已出 诚意值得称赞

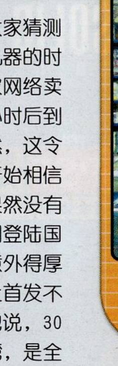


江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

记得前几期给大家报道过PSP神奇电池的事件，虽然当时可谓激起千层浪，不过仅仅还是停留在传说和网络图片的阶段，实际上在国内似乎并没有谁真正见到，慢慢的也就不了了之了。也不知是受了此事件的启发还是原本就有计划开发，某黑客组织居然是实实在在地走了这条路，并且就在日前正式向全世界玩家展示了他们的研究成果。我个人给它起了一个名字：“庶民电池”，不知形容是否贴切，看过《灌篮高手》的都知道庶民这个词就是平民、大众化的意思，无须官方神奇电池，也无须花高价去收购破解用UMD，只需要一块普通的PSP电池和一条甚至是组装也没关系的记忆棒，再配合专用软件，就可以完成与神奇电池相同的工作。这近似天方夜谭的不可能之事，居然真的已经办到了，不得不令人眼镜跌碎、下巴脱臼、为之抓狂(确切地说应该是索尼高层)，这是PSP破解史上最不可思议的一笔。不过可惜的是这个奇迹似乎来得有一点晚，因为老版PSP即将寿终正寝，那么这个奇迹也只能是停留在“意义”阶段了。



接下来我依然还说奇迹，黑客在创造奇迹，索尼官方自然也在。日本地区的新版主机都是定在9月20日发售，之前也只是提出为了补偿欧洲玩家打算9月上旬发售欧版，突然在8月28日国内就有人声称拿到了新版主机，并且放出实物评测报告。就在大家猜测该灵通人士是怎么入手机器的时候，紧接着次日就有三家网络卖店同时打出了新主机24小时后到货的广告，引发一片哗然，这令得原本一头雾水的玩家开始相信狼真的要来了？30日，果然没有令人失望，新版PSP如期登陆国内市场，而且价格令人意外得厚道，可以说是创下了史上首发不炒价的主机记录；准确地说，30日这一天包括香港和台湾，是全球首发新版超薄PSP的地区。这里不谈政治，但至少让我们感觉，华人这一次特别有面子，美国玩家、欧洲玩家、日本玩家，统统要往后排。作为商家来说，这次新版PSP闪电发售更是大快人心，正好赶在新学期开幕，真是来得早不如来得巧啊，加上首发价格不比老版机器贵多少，一上来就直接进入状态，一扫阴霾大赚一笔的机会终于熬到了。



下面简单地介绍一下关于新版主机玩家关心的几个方面，早先就已经铁定了的超轻超薄就不废话了，之前官方有透露新版的液晶屏幕将会得到升级，相信这是万众瞩目的焦点。通过实机测试与老版主机对比得出结论，在亮度方面新版主机明显有大幅度的提升，在室外强光环境中的表现力远远强于老版主机，不过在响应时间方面似乎并没有看出明显的差别，也许是老版屏幕本来就已经够强了，再次提升的空间不多吧。按键的手感方面要比老版舒服一些，明显是经过改良的，不过L、R键的生涩感依旧。另外新版主机在供电方面的提升也是显而易见的，电池容量减少并没有影响到续航时间，如果使用相同容量电池的话，新版主机要比老版多出3个小时的续航时间。老版1800毫安电池的沿用也得到了验证，不过使用老版电池的话因为厚出一块的缘故，电池盖无法使用，相信日后会有相关周边发售吧。AV视频音频输出是新版主机追加的重要功能，按照索尼一贯的作风，AV设备自然是要另外掏钱购买的，用不了多久就会有价格低廉的国产组品发卖，这个不用急。

最后，也是大家最关心的，破解？答案是令人失望的，之前我就说过了，庶民电池仅仅只是“意义”，面对新版主机，这个奇迹已经轰然倒塌。不过，我向大家保证，用不了60天，或许只需要30天甚至更短的时间，黑客会在废墟中再创一个奇迹。那可能将会是DA大帝的再战宣言，也可能是苏联老大哥的土豆炖牛肉，更可能是第二次的庶民，现在只需要耐心的等待，时间会给我们答案。另外，再提醒一下诸位，届时主机一定会随之涨价，现在就购买，你一定不会后悔。

PSP2000	1480
iDSL	1200
小神游SP	670
翻新GBA	330
翻新SP	450



全新的掌上行动

在PSP上连续推出两作合金装备的战略版后，KONAMI终于为其制作了正统的潜入作品，《合金装备OPS》。OPS所具有的特性就是小队行动，在游戏中玩家可以通过各种方法把敌人打晕后运送到战术整备车上，之后经过说服就可以使敌人成为我方的伙伴，并且共同战斗。每个角色都有其不同的特点和性能，通过PSP的扩张GPS系统还能够收集到各种不同的伙伴，收集角色也成为了这个游戏的最大乐趣。游戏取消以往惯用的即时演算过场，取而代之的则华丽的美式漫画表现。游戏从另外一个角度交代了BIG-BOSS的另外一段传奇经历。



↑合金装备 4 中老snake加入相信一定会让玩家感动到流泪。



↑白衣士兵的回归相信会让玩家找到初代的感觉，等不急了吧！

↓全新加入的战斗场地也是游戏的卖点之一，相信这次的多人模式一定不会让玩家们失望。



↓游戏最大支持6组队对战，相信到时候那种热火朝天的气氛一定会让玩家大呼过瘾。

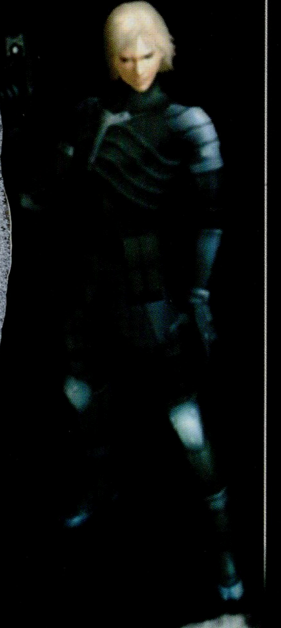


更加成熟的多人联机对战

同时此游戏还附带了有趣的多人联机模式,正好符合PSP的便携性能。相隔1年KONAMI终于决定推出OPS的续作OPS PLUS，在故事情节没有改变的情况下，全新加入了最新的单人任务“无尽的任务”，此作并没有在单人模式上改动太多，而真正的重心则完全放到了多人联机以及角色收集方面，在OPS+中全新加入了众多的可用角色，当玩家使用他们进行游戏的时候相信一定会找到与众不同的感觉。



《合金装备２》中登场的雷电，如今他也会出现在游戏中，武器嘛！应该还是那把忍刀！



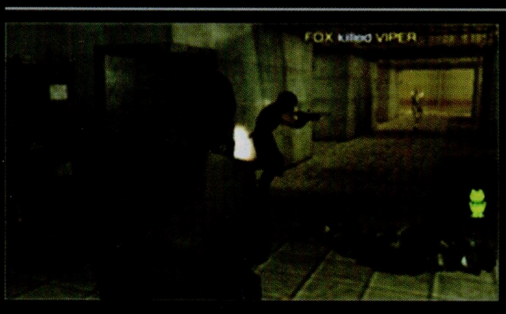
众多全新登场角色

更多的角色加入会给游戏带来更多的乐趣，而且这些新加入的角色都会有其具有个性的能力，最让人激动的就是合金装4的old Snake和雷电的加入。

“战争变了”这是《合金装备４》预告片的开头，老SNAKE也会带着这个台词登场！



新模式“无尽的任务”



GPS功能照样保留在内，这次包括你所居住的区域以及各城镇府县，都会有与其相对应的代表士兵，当使用它们进行联机对战的时候其它玩家一眼就可以了解到你所居住的区域。这样一来玩家们就可以很快知道各自的住所，很方便以后的交流和沟通，这个功能只是对应GPS，没有GPS的玩家可一定要赶快购入啊！不过这些士兵具体有什么能力目前还不知道，还是等待游戏发售吧！

充满各种要素的迷宫



即便将世界或是迷宫的制作顺序搞错也没有关系！

NDS	Global・A・Eatertainment	10月25日
	RPG　人数未定/5040日元	
迷宫制造者 魔法铁锹与小勇者	容量未知	

在自己制造的迷宫中与魔物进行战斗，这种全新而又独特的迷宫探索型RPG游戏《迷宫制造者》在去年的9月时登陆了PSP，并且受到了众多玩家的一致好评。现在，系列的续作将在NDS上登场，有了NDS的触摸屏机能，我们可以更加真实地体验挖掘迷宫的乐趣。接下来就让我们提前感受一下本作的魅力吧。



Story

主人公在山里无意中发现了魔法师制造迷宫用的"魔法铁锹"，并受村长之托为了村子开始制造迷宫……

舞台是一个小村子

制造迷宫的基地是一个清幽的小村子。这里有主人公青梅竹马的伙伴梅米，还可以买到很多制造迷宫必备的道具哦。



1.用魔法铁锹来制造迷宫

→首先进入什么也没有的迷宫，用魔法铁锹进行挖掘，迷宫就会自由地扩大。魔法铁锹是有MP限制的哦。



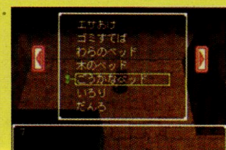
1次最多可以制造20×20格的迷宫

在迷宫中出现的魔物会因道路或是房间的样式

"饮水场"中配置的魔物就是水属性的，"礼拜堂"中的魔物就是圣属性的。像这样，本作中配置何种场所或是道具就会出现相应种类的魔物，设定十分贴心。

←指令中有"うめる"（埋），到底要掩埋什么东西呢？

↓无论是家具还是道具，可以随意装饰房间。



←在房间中配置的家具可以在村子的设施中进行购买。

开发人员大发言

前作在PSP上获得了好评，我们想继续开发这款游戏的乐趣，所以就有了本作的开发企划。指令战斗，3人组队以及模仿史莱姆等要素都加入其中，此外还采用了"最后打倒的敌人掉落道具"这种规则。所以这不是"全灭敌人就可以"的游戏，在制作过程中我们不断地加入了新想法，希望大家对本作满意。

RPG在NDS上登场了!!!

各种各样的怪物登场!

在探索迷宫的过程中,遇到魔物就会进入指令战斗。指令有“战斗”、“魔法”、“道具”三种。战斗队伍是3个人,包括主人公和女主角,此外还会出现一个同伴。



在序盘中成为同伴的模仿史莱姆是一个可以在任何时刻都为主人公奉献力量的同伴。我们要好好利用它模仿魔物能力这个技能,这对探索以及战斗都很有帮助。

可以模仿魔物“头”“体”“腕”“足”四个部位的能力



←迷宫中出现的魔物越强,模仿史莱姆也就越强

2.等待一晚后再去探索迷宫

迷宫做成之后先回到村子等待一晚,待翌日早上魔物都进入后再去探索。消灭所有的魔物吧!



↑一日只能进入迷宫一次,魔法铁锹的MP耗尽之后就回到村子吧。

3.满足条件后就可以接受任务

在游戏中满足特定条件之后就会发生接受村民任务的事件。从退治魔物到寻找道具,内容丰富多彩,完成后还有很多褒奖哦!



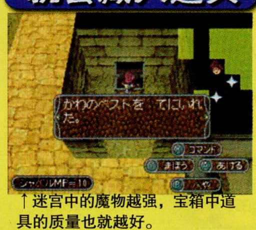
完成任务后可以得到很多好东西啊

游戏中为玩家准备了缤纷多彩的要素,快来发掘吧。

发生变化

在房间中设置宝箱,等待一晚之后魔物就会在宝箱中藏入道具并上锁。我们找到并击败持有钥匙的魔物后就可以入手道具了。

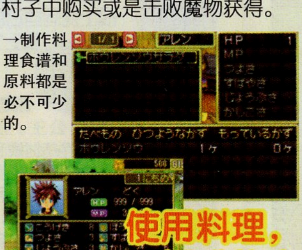
设置宝箱,魔物就会藏入道具



↑迷宫中的魔物越强,宝箱中道具的质量也就越好。

主人公的能力可以通过食用料理来提升,但是料理必须要按照入手食谱制作。必要的料理原料可以在村子中购买或是击败魔物获得。

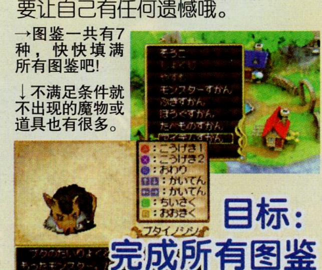
→制作料理食谱和原料都是必不可少的。



打倒魔物入手的道具会登录图鉴。除此之外图鉴中还有“魔物图鉴”或是“武器图鉴”,完成这些图鉴也是游戏的一大目的之一。不要让自己有任何遗憾哦。

→图鉴一共有7种,快快填满所有图鉴吧!

↓不满足条件就不出现的魔物或道具也有很多。



ASH
ARCHAIC SEALED HEAT
アルカイック シールド ヒート

10月4日 发售日决定!

发售日、价格一并决定！这次我们为您奉上的是以主人公阿夏为主的6名主要角色和游戏系统。此外还有负责人设的皆叶英夫先生对各角色诞生的独家发言。




NDS	MIST WALKER	2007年10月4日
	S·RPG	1人/5800日元
ASH		容量未知

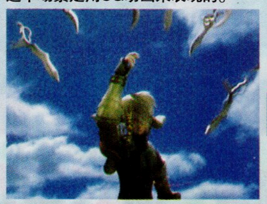
周身充满谜团的佣兵剑士
吉卡文
Jeekawen

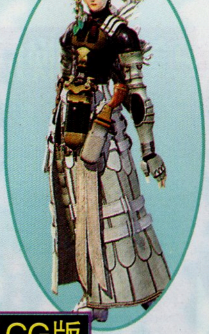
无论是他的成长经历还是人际关系，一切相关的信息都是谜。现在作为萨姆奈尔西亚王国的佣兵来继续着自己的生活。拥有同时使用复数的剑的能力，并将这个能力充分发挥在战斗当中。

皆叶先生 Chase Interview

这个角色的设计有些中性的部分，就像艾缪一样。他的武器是复数的剑，当这些剑合体之后就会成为一把以蔷薇为主要图案的大剑，并且可以操纵这些剑进行远隔攻击。正如各位所观察到的，这个角色的设计是比较唯美型的，希望大家能够喜欢这个角色。(什么，没看出来唯美?)

↓这是吉卡文同时操纵复数剑的场景，这个场景是用CG动画来表现的。





CG版

↓这是和吉卡文对话的场景。他周身那细致而又华丽的装饰很值得注目。



阿夏 Aisya

在米利尼亚王国受到火焰蛇的袭击后，唯一的幸存者。为了解开火焰蛇之谜以及让灰烬战士找回自己的身体而踏上了旅程。

皆叶先生 Chase Interview

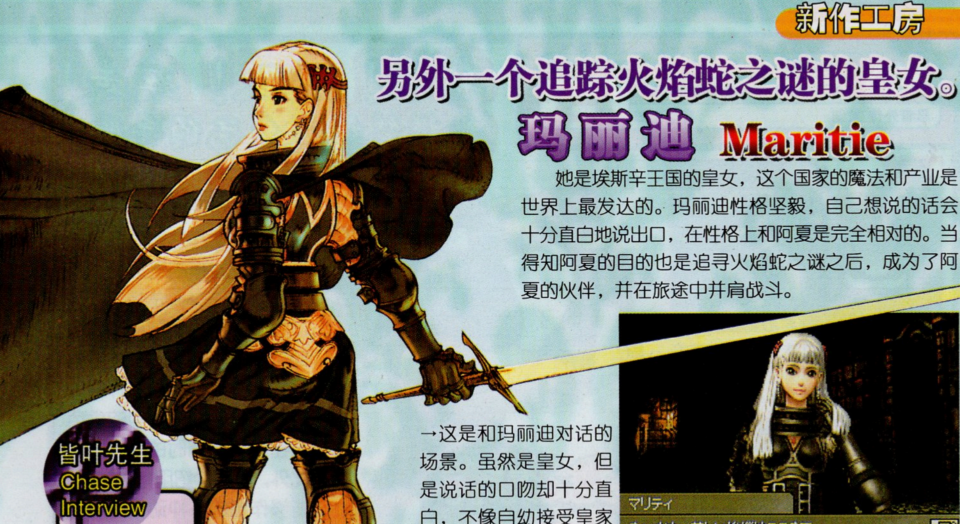
她是主人公，又是公主。在设计这个角色的时候我着重去描写了她“生身”这个概念，也就是和“灰烬战士”相对的，是活生生的人物，衣装方面设计了比较合适的铠甲。



另外一个追踪火焰蛇之谜的皇女。

玛丽迪 Maritie

她是埃斯辛王国的皇女，这个国家的魔法和产业是世界上最发达的。玛丽迪性格坚毅，自己想说的话会十分直白地说出口，在性格上和阿夏是完全相对的。当得知阿夏的目的也是追寻火焰蛇之谜之后，成为了阿夏的伙伴，并在旅途中并肩战斗。



→这是和玛丽迪对话的场景。虽然是皇女，但是说话的口吻却十分直白，不像自幼接受皇家教育长大的。

マリティ
まぁ，かたっ苦しい挨拶はここまで。
ついといて。

皆叶先生 Chase Interview

设计这个角色时可是相当痛苦啊，她和阿夏的经历有些相似，但是性格不同，表现出来的气质也有所不同，所以为了描绘出这一点可是费了相当多的心思。

←CG动画中的一个场景。从她凛然的表情可以看出她内心的坚毅。

Touch screen

CG版

←虽然是女性，却穿着黑色的战袍，手持长剑进行战斗。

包括新角色在内 6个主要角色

布鲁内克 Bullnequ

曾经代替幼小的阿夏处理米利尼亚王国政务的骑士，被火焰蛇烧毁身体后作为灰烬战士帮助阿夏。

皆叶先生 Chase Interview

在坂口先生的作品中，经常出现富有骑士道精神、默默帮助女主角的角色。这就是布鲁内克的设计理念，和阿夏不是爱恋的关系却紧密相连。

丹 Dan

萨姆奈尔西亚王国的魔道士。所在部队的任务就是封印火焰蛇，职位是队长。但是由于不满连小孩子都被投入到战争当中，成为了阿夏的伙伴。

皆叶先生 Chase Interview

虽然是魔道士，但是我并没有局限于此，与他同时登场的还有吉卡文和艾缪，所以这个角色是为了在三人中找一个平衡点。头上的风镜，这是为了和游戏中登场的机械设计的士兵相呼应而加上去的。

艾缪 Emu

一个可以和生物进行心灵沟通，并操纵这个生物的森林居民。在和袭击萨姆奈尔西亚王国的火焰蛇战斗时，被丹搭救。

皆叶先生 Chase Interview

这个角色既像男孩又像女孩，有些中性，而且好像还隐藏着什么秘密。后背像虫翅一样的披风在一些人眼中就像是精灵一样吧。

NDS	TECMO	2007年预定
	ACT/AVG	人数未知/价格未定
忍者外传 龙剑		容量未知

斩杀！跳跃！疾走！触摸笔就是自己的手脚！

用触摸笔将敌人斩杀！究级忍者动作游戏登场了！负责开发本作的就是追求美妙画面、TECMO的技术团队"Team NINJA"。本作是他们第一次为NDS开发的作品。这次我们要为您介绍的是主人公或是游戏中的角色们在发生剧情时的CG动画，此外，还将介绍用1支触摸笔能够作出的各种动作。这部即将超越掌机极限的作品非常值得您关注！



↑隼龙独自一人伫立着，周围出现了很多奇怪的身影，难道是新的敌人吗？看来，战斗还远远没有结束。



隼龙的武器"龙剑"

超级忍者

龙之末裔 隼龙

年轻的忍者，封印了黑龙丸的"龙之一族"的末裔，从隼之里带来了龙剑。以一己之力消灭了一个个邪恶的家伙。

↑修行中的隼龙和红叶。在美丽的大自然中，他们的精神也得到了净化。

物语开端

急速接近两名忍者的异样身影

魔刀——黑龙丸。传说这把刀是由"暗黑龙"的龙骨锻造而成，曾经将世界带入无尽的黑暗。在"NINJA GAIDEN"系列中，黑龙丸被邪恶的人夺走，世界开始走向黑暗。而阻止了这场危机的，就是传说中的超级忍者——隼龙。他手持传说的名刀——龙剑，将邪恶之人斩杀于刀下，并成功地将黑龙丸——这把邪恶的刀劈碎。

但是，仅仅半年之后，邪恶的人再次来到了隼之里……





→红叶失去了意识，不知被何人带走了。这些邪恶的家伙到底有什么目的？他们又是谁？

伊休塔罗斯



↑在系列前几部作品中隼龙的死敌伊休塔罗斯再次出现了。二人之间又要发生战斗吗？

隼龙的死敌，再临！



红叶

心地善良的女忍者

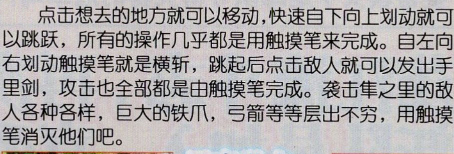
本作的女主角。在隼之里修行的女忍者。喜爱花草，为人很随和，对隼龙也很好，就像一个姐姐般的角色。

究级"NINJA"动感登场！

用触摸操作来守护隼之里

点击想去的地方就可以移动，快速自下向上划动就可以跳跃，所有的操作几乎都是用触摸笔来完成。自左向右划动触摸笔就是横斩，跳起后点击敌人就可以发出手里剑，攻击也全部都是由触摸笔完成。袭击隼之里的敌人各种各样，巨大的铁爪，弓箭等等层出不穷，用触摸笔消灭他们吧。





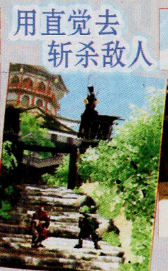
↑向着敌人突进，一并斩杀的"飞燕"。在跳跃中将触摸笔横向划动即可使出此招。



隼之里是？

↑"隼忍一族"的故乡。曾经因战争灭亡，幸存者们重建了这里，现在又要卷入战争中吗？

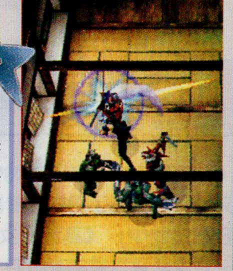
用直觉去斩杀敌人


↑无论是上斩还是下斩，都可以用触摸笔简单地发动。发挥你的直觉吧！

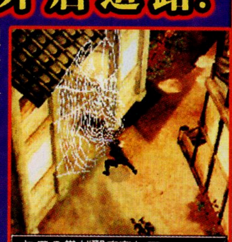
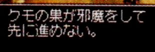
使用红叶进行触摸操作的练习

本作中有练习模式，在这里可以学习如何用触摸笔进行各种操作，不仅发动技能简单，还有很多从没出现过的招式，着实令人兴奋。此外，练习模式中操纵的角色是红叶。



不只是动作游戏！破解谜题，开启道路！

在激烈的战斗旅途，有时会出现谜题。本作不仅是爽快的动作游戏，需要开动脑筋的解谜部分也不少哦。

隼之里的忍者同伴们伸出了援手！



←隼之里还有很多同伴，他们会在各种时刻帮助隼龙。

BOSS战的乐趣就在视觉效果！

随着游戏流程的前进，会遇到很多和强力的BOSS兵戎相见的场面。与BOSS作战时，比起通常的视角，那种能够体现出BOSS巨大身躯的视角更加使人兴奋。如果是3D动作游戏这有什么……不，可以说真正的效果是只属于Team NINJA小组的！在这里，我们从众多的BOSS战中挑选了龙类型的BOSS为您进行介绍。

飞舞在空口吐火焰巨大恶龙




↑"里风"。用这个招数跳起躲开恶龙口中的火焰和爪攻击，看准时机反击吧！

传说中红色运动衫的热血教练茂江流斗志又回到高圆寺女子学院了！这一次他依然要带领女子足球队夺得大赛的冠军吗？

茂江流斗志，再次冲击！新队员加入，喜爱运动的美少女足球2nd Stage

高円寺女子サッカー2 ～恋はネバギバ高円寺～

NDS	Star Fish	2007年10月预定
	体育・恋爱	1人/5040日元
高圆寺女子足球2		容量未知

高圆寺女子学园的纯情可爱而又热血的女孩子们带领着新队员回归到游戏中！《高圆寺女子足球2～充满恋爱气息的高圆寺～》是一款将热血足球与燃烧青春的恋爱相结合的冒险游戏！在高圆寺即将举办世界女子足球大会，在这期间，女孩子们纯情的恋爱以及热血的性格得到了充分地表现！



开篇

高圆寺女子学院足球部迎来了解散的危机！

高圆寺女子学园位于都市内的“高圆寺”。整个学院都是一群大姐姐，她们奇迹般地实现了全国制霸，而今年，学院又新设立了1年级。足球部的顾问是茂江流斗志，他迎来了新生，又送走了毕业生。今年学园来了一个新任女校长，如果足球部不能获胜就要解散。女孩子们和茂江流将如何应对这个危机呢！面对一个个强敌，女孩子们燃起了高昂的斗志！



天羽空 15岁

让我看看你的空手道吧！

“天羽流纯情空手”的继承者。为了寻找传说的秘传书云游全国，无意中来到了高圆寺。在寻找秘传书的期间，进入了高圆寺学园，将空手道的奥义活用于足球当中！

神童小鸠 12岁

IQ8000的“天灾”少女

经过跳级进入学院的“天灾”少女。她喜欢做试验，却经常给周围带来灾难。拥有令人惊异的演算能力，可以将足球扭转180度进行射门！

本作监制的大发言

终于可以让各位看到实际画面了。本来我是想让本作赶上9月10日开幕的女子世界杯的……如果用一个词形容本作，那就是“丰富”。本作中出场的角色，可谓丰富丰富再丰富。本作虽然是AVG类型的游戏，但是由于用到了触摸笔，也是很有意思的。请大家关注我们之后的情报！



集结所有成员，与世界战斗的1年！



每月的前3周是恋爱的时间！

为了解决女孩子们的烦恼，主人公要在地图上奔走。根据女孩子们的话语来选择答案就可以推进物语。根据你的回答，女孩子们对你的信赖度和好感度会发生变化。信赖度下降可是有可能导致Game Over的啊！

游戏由恋爱和比赛两部分组成。每月的前3周是自由活动时间，可以募集队员，还可以和爱慕的男孩子恋爱哦！第四周是比赛时间，根据比赛的情况进行指挥，向着胜利前进吧。最初的对手是日本国内的队伍，接下来就是全世界的对手了！当然，还有爱情的大决战！







←点击画面的角落进行调查吧。可以遇到女孩子或是找到好东西。

第4周是足球比赛

重要的比赛失利的话会立刻Game Over，在比赛前要适度地对队员进行激励。赛前与对手在口舌上的斗争也是十分重要的！顾问可不是好当的啊。



←从众个选项中进行选择下达指令。上屏会显示比赛的进程以及角色们特有的表现。



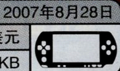


曾经的少儿明星。极端讨厌别人问及自己的过去，也完全不想结交朋友。在队伍中也是可有可无的存在。内心中一直想回归演艺界。

所属于学园的护士科。虽然是经常微笑的美人，但护士的本职技能却十分低下。有时简直就是要置人死地……在小鸠实验中分裂成了5个人，在回复之前加入了足球部。



PSP	NGBI	2007年8月28日
	FTG	1~2人/39.99美元
火影忍者 终极英雄		448KB



无论是在日本国内还是以外的地区，《火影忍者》（Naruto）都是目前人气很高的动画之一，而以手中握有大量动画版权著称的BANDAI公司当然不会放过这个商机，曾经陆续在PS2和NGC家用机上推出过不少"火影"题材的游戏，作品类型包括了格斗、动作等多种形式。这次登陆PSP平台的系列游戏名为《火影忍者终极英雄》（Naruto：Ultimate Ninja Heroes），本作由负责开发过《火影忍者无幻城之卷》系列的Cyberconnect2小组制作，该小组制作的PS2上的多款"火影"游戏都获得了不错的评价。



老实说，美版游戏的操作总是觉得很别扭，尤其是在玩过先推出的日版之后感觉更甚。大概在去年年初的时候我玩过一段时间PS2版的《火影英雄3》，虽然PSP的手感跟PS2的手柄差不太多(说白了就是一样的渣 _−_)，但最起码确认和取消还是一如既往的○键和×键；这次的美版则又是把这两个按键的作用完全颠倒过来，变成×键是确认而○键是取消，在菜单选择的界面上经常由于个人长期习惯的原因频繁按错，有一回还差点误操作删掉记录（真删除的话我就彻底不玩叻 −_−）。好在格斗时的按键效果都没有更改，依旧保持了简单明快容易上手的优良传统，从未接触过该系列的动画爱好者也应该能够很快地适应，熟悉前几作的同学就更不用提了。

基本操作

按键	说明
方向键	控制移动
→→/←←	疾进/疾退
↓（按住不放）	蓄力查克拉
类比摇杆	无用
△	查克拉奥义
□	投掷手里剑
○	攻击
×	跳跃
↑/↓+×	换线移动
↑↑/↓↓+○	角色必杀技
R	防御
L	切换忍具
SELECT	无用
START	呼出菜单

菜单介绍

HEROES MODE——英雄模式，有easy（简单）、normal（普通）、hard（困难）和insane（疯狂）4种难度可供选择，角色方面则受到UMD容量上的客观限制，数量比起PS2版来大幅度缩



水，减少至20人左右（不晓得还有多少名隐藏人物，我没耐心打出来）。

VS CPU——对战模式，选择指定的角色和场景后跟电脑对战，获胜后可以获得鸣人点数。

PROMOTION TEST——训练模式，里面教学指导的内容从简单慢慢过渡到复杂，高级忍术的出招表可以在这里学会并逐渐掌握，推荐对格斗类型苦手的同学不妨先尝试一下这个模式。

WIRELESS MODE——无线模式，和其他拥有PSP的朋友通过无线联机来进行对战。

NARUTO'S HOUSE——鸣人的房间，用来观看已经使出来过的必杀技动画和背景音乐等奖励，也就是所谓的收集用欣赏模式。

PARAMETER POWER-UP——数值设定，本作新增加的模式，可以对角色的各项能力加以调整，包括力量、防御和速度等数值的变化。

OPTIONS——游戏设置，对游戏的默认按键、声音音效和难度等方面作出适合于自己的风格。

画面音乐

实际的游戏画面跟日版相比没看出来有什么提升，场景也还是大家耳熟能详的地点，像是木叶村的招牌拉面馆和进阶中忍的考试场地等等。每名角色的忍术差别不大，不过动作依旧是十分地流畅，帧数比《死神》之类的游戏要好上不少。值得一提的是，纯2D风格的动画渲染技术恰到好处地体现了原著当中的意境，色彩鲜明的画面让人耳目一新，较长时间的游玩也不会很快就出现审美疲劳感。

音乐音效方面基本上都是直接采用动画里面的原声，原汁原味的感觉很容易让火影迷们全身心地投入进游戏中而欲罢不能。不过一听到角色的美版配音露琪就立刻黑线（－_,－|||），这种由内心深处自发产生超级不协调的抗拒感，未免也跟原著相差得太远了吧。我无意去抨击英语地区声优的表现，但是日本忍者一张嘴就说出字正腔圆的美语发音，令见不多识不广的露琪实在是无法接受呀……OTL

新增要素

1、从20名大人气角色中自由选择喜爱的忍者，组建成一支属于自己的任务小队来精心培养。

2、不同队员的搭配组合能够触发彼此间的秘藏忍术，每一名角色的隐藏必杀技都必须通过与其他忍者的组合来唤醒。

3、总共有6种不同的挑战模式：1vs1、1vs2、1vs3、2vs2、2vs3、3vs3，通过PSP的无线连接，还可以与朋友一块联机交换存档信息，同时游戏也能够共享。

4、在对战中可以逐渐提升角色的实力，包括攻击、防御和速度等数值，以及学会更多的忍术。

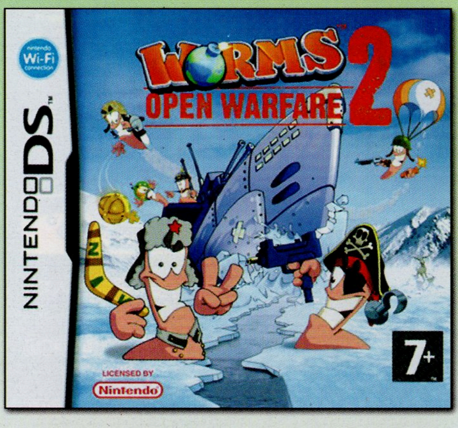
5、通过完成任务后得到的评价，不断地进行忍者测试来达到多达7种的忍者等级，目标是成为所向披靡的"终极忍者"。

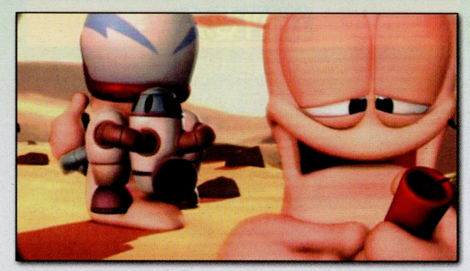


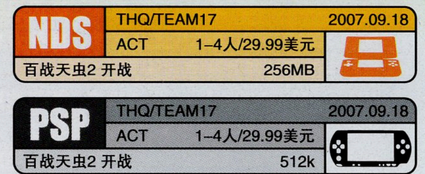
从总体上来看，这款美版游戏的素质还是不错的，虽然整整比日版晚发售一年零5个月，估计是为了配合动画在北美地区的播映速度才特意选择这个时间推出的，所以错过了去年日版的火影迷可以尝试一下，但前提是你不像露琪一样不能忍受美版的配音。在这里顺道也吐槽一下漫画的最新进展：367话，作者岸本借自来也的口透露了鸣人的父亲是4代目火影，这个一开始就被大家广泛讨论的话题终于在拥趸的影响下变成了事实。那么下一步会接着确认晓的幕后头目也是4代目火影吗？真要按照这种走势继续下去的话，漫画似乎也没有多少追的必要了，被读者猜测所左右情节的《火影》将完全沦落为一部彻头彻尾的典型商业片。露琪对动画的美好回忆永远停留在19话之前，白的死让我感动叻好久……ToT



《百战天虫》已经逐渐发展成为了著名的系列作品，从最早的2D系列已经逐渐发展成为如今的3D系列，然而在如今3D系列发展成熟的今天，2D的百战天虫作品如今来到了当红掌机平台上，PSP和NDS同时发售了回归2D风格的虫子新作《百战天虫 开战》，新武器增加的同时，还保留了许多2D版的经典要素，虫子如今已经登陆掌机，那么开战吧。







虫虫大作战，史上经典始祖对战游戏再添乐趣，打造掌机平台最佳对战游戏。

还记得当年红遍网络的对战游戏《疯狂坦克》吗？这款游戏由韩国开发制作，在国内由上海盛大代理。游戏一经推出立刻获得了极大好评，很大一部分原因就是因为它那无以伦比的对战性，每个坦克都有各自不同的能力，而且这些能力会直接影响到玩家的水平发挥，只要专心练习一种坦克直到熟悉它，当你熟悉一个坦克的所有性能后你才算是真正地进入了这个世界，在游戏中风向与距离起了很大一部分的决定作用，在攻击对手的同时，你不但需要调整角度，你还要算准风力与敌人与你的距离。当你使用你的坦克干掉敌人的时候就会得到一种满足感。但是需要了解到的是《疯狂坦克》并不是一款完全原创的作品，早在它之前，风格上就有过一款和它相同的作品，这款作品正是由TEAM17小组制作，并且由THQ发行于PC上，在这个游戏中玩家要使用各种可爱的虫子，使用手中的武器干掉对手。游戏采用回合制的方式进行，在一回合内玩家可以控制1-4条虫子，按照次序在指定的时间内行动，每条虫子都会有相应的生命值，当其中一条虫子生命值为零的时候，也就意味着这条虫子即将退出游戏。此游戏需要灵活地利用手中的武器与对角度的掌握和风力的了解，才能够准确地攻击到敌人。

上手简单是这个游戏的优点，即使没有玩过这个游戏的玩家也可以在短短的10几分钟内掌握游戏的操作，攻击键、跳跃键，几个简单的按键就能够为玩家带来极大的乐趣。游戏整体偏向于搞笑风格，虫子们在游戏中会时常不断地唠叨，以及发出一些搞笑的声音，虫子的造型也是非常地可爱，它们有圆圆的身体、一双有趣的大眼睛，也许从第一次接触你就会发现它们具有惹人喜爱的超级魅力。在游戏中，每只虫子都有丰富的动作和表情，当你正在考虑下一步如何去做的时候，虫子的头上就会冒出一个带有问号的思想泡泡；当一个敌人站在它身后的时候，它会紧张地回头



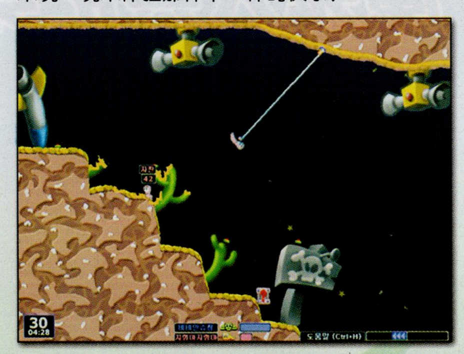
看去；被敌人打中的时候，它又会报复性地挥一挥自己的小拳头，你的整个游戏过程，都是在欢笑中度过，这实在是一款非常轻松的游戏。

这款由THQ所发行的《百战天虫》已经逐渐发展成为了一个系列，最早推出的是PC版，随着家用机的逐渐普及，便开始往家用机上进行移植，随着技术的不断进步，这些虫子们由原来的2D形象逐渐进化到如今的完全3D形态，而且游戏中所出现的道具和武器也是越来越多，07年9月由TEAM17所制作的百战天虫2——开战，同时发售了PSP版与NDS版，这次所发行的版本，是回归原点的一作，游戏将采用以往2D表现形式，带给玩家全新的感受。等了好久这款炙手可热的人



气游戏的续作终于登陆掌机平台，在内容上PSP版与NDS基本上没有什么区别，但是在画面的精细度与对原作的还原程度，那么PSP版就要高出NDS版许多，PSP版基本上保持了PC版的水准，而且还在开场为玩家们准备了精心制作的CG动画，而且通过一些特定的组合键还能够进行一些相关的特殊操作。 游戏的操作仍然保留了以往的"简单直接"；道具选择、攻击按键、跳跃，而且游戏尽量还原原作的感觉，在背景上PSP版采用了"动态模糊"技术，背景制作得十分优秀，而且在地图的设计上也很具有对战性，相比之下NDS版由于机能的原因并不能够还原PC上精细的画面表现，所以特地制作成了标准的2D表现形式。不过在操作上NDS要更优秀于PSP版，主要原因就是NDS所使用的触摸屏，通过触摸屏则可以完全替代PC的鼠标操作，选择所要使用的武器也是非常方便，只需要在下屏点击武器图标就可以进行选择，这样一来就会更加方便地进行游戏。但是NDS版唯一不足的就是屏幕太小，一些细节难以看清，在一些细节操作上会难以辨认。

PSP版相比NDS版则要优秀许多，除了操作稍显不足之外……PSP在操作上采用的是模拟摇杆进行鼠标的移动，十字键用来控制虫子的移动，L和R键来控制屏幕的放大缩小，武器选择菜单则完全作为一个单独的按钮存在于游戏中。当视角拉到最远的时候PSP的屏幕仍然会在表现力上丢失许多，但是L和R键却可以放大屏幕来弥补这一个缺陷。两个版本的百战天虫都支持Wifi联机对战，虫子最大的乐趣就是人与人之间的较量，在轻松愉快的过程中与朋友们展开竞争实在是一件非常有趣的事情。两款游戏的ROM容量都不大，属于常常装在棒子内的游戏之一，随时随地拿出来玩一玩来体验那种不一样的快乐！





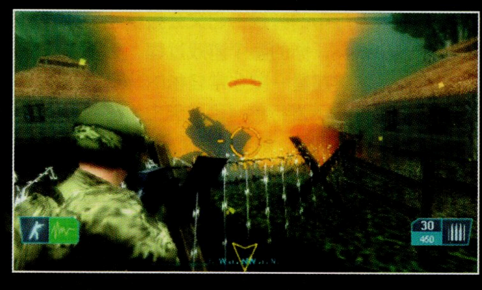
实在是一款对战游戏的精品之作啊！游戏十分有趣，如果说当年流行的经典《疯狂坦克》的乐趣是对坦克性能掌握的话，那么这款《百战天虫》的乐趣则是对于武器性能的掌握。玩过《百战天虫》的玩家都会知道，在游戏中会出现种类繁多的武器，而且每款武器都会有各自的性能，当你选择一款上手的武器后，只要一直专心地去练习它就可以熟练地掌握它。

要说虫子里面最有趣的道具那就是"忍者绳索"，熟练地使用绳索在场地之间飘来荡去实在是一件非常有趣的事情，同时也非常有满足感。

各种武器的运用以及对于各种角度的掌握，都是虫子爱好者们所必须要掌握的事情，风向在这个游戏中起了很大的作用，当你准备攻击敌人的时候，如果不仔细的观察风向，那么你就不能攻击到敌人。这款游戏确实非常有趣，推荐大家一定要尝试一下。







《幽灵行动：尖峰战士》系列是著名军事谍报小说大师Tom Clancy编剧的多个游戏系列之一，与《分裂细胞》、《彩虹6号》等作品一样，都是描述在现代社会中利用高科技装备执行隐秘任务的特种工作和战斗人员和各种敌对势力作战的故事。与UBI旗下其他两个系列相比，《幽灵行动》系列虽然作品不多，但是也广受玩家们的欢迎。这次的PSP版也是UBI按照惯例在全机种推出的作品之一。

PSP	UBI Soft	2007.8.21
	STG	1人/39.99美元
幽灵行动：尖峰战士2	512K	

魔鬼大兵化身为幽灵战士

在今年早些时候Xbox360版《幽灵行动：尖峰战士2》（以下简称GRAW2）发售的时候，这个游戏以全新的感觉和操作效果吸引了众多的玩家。游戏的操作手感比前作更加顺畅，多人对战模式也显得更加完善。作为一个FPS游戏，GRAW2是一部出色的作品。所以在PSP版发售的时候，更多玩家期待着主人公Mitchell上尉在掌机上也会有出色的表现。然而，情况并没有像大家想的那样。

PSP版的GRAW2并不是将2代移植到UMD上的版本，甚至连故事情节也和2挨不上关系，严格地说，这个游戏就好像是《幽灵行动1.5》一样。本作的故事发生在1代结束之后，Mitchell继续追踪流失的武器，结果从哥伦比亚到了墨西哥。但是他们乘坐的直升飞机被击落了，他只好只身一人进入敌人驻守的领土。为了顺利完成任务，Mitchell必须跟踪袭击他的敌人，找出失踪武器的去向。在调查的过程中，他发现了一个可能将整个墨西哥甚至拉丁美洲卷入冲突的巨大阴谋之中。

Mitchell曾经在“绿色贝雷帽”特种部队接受严格训练，对于执行任务时发生的异常状况能够很快察觉。在他装备的“尖峰战士”套装工具的帮助下，他能够出色地查看地图上的各种情况，包括任务完成地点以及战友和敌人的位置。Mitchell可以使用突击步枪、手枪和爆炸物将有威胁的敌人清理掉，在游戏进行的过程中，他可以装备2件主要武器、一把手枪和一些手雷。

在游戏的22个任务里，玩家需要穿越22个不同的地点，很多关卡都是在拉丁美洲的茂密森林里，每个任务其实都不大，完成一个大约需要10—15分钟。每一关的地图都有2到3条路径可以到达完成任务的地点。所有的任务基本上都是由Mitchell一个人完成的，虽然有时候会有少数援军出现，但是这些家伙在游戏里能够做的事情就是什么都不做，只是呆在那里等主人公解决一切问题。这样一来主角就变得像一匹独行的狼一样，

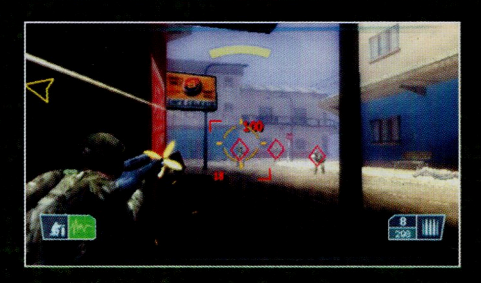


有时候还得添上几个累赘，与其如此，这样的战友还是不要比较好。

游戏里的敌人很多，有的不太好对付，只能暗中收拾。但是一旦主角得到单兵自卫武器(OICW)之后，局势就会发生逆转。这件家伙的威力很大，更重要的是它的子弹多得几乎打不完，敌人再多也可以消灭，只要有这件武器，配合其他的枪支，就算是一群敌人朝你冲过来你也可以把他们突突掉。这样做的话确实使游戏变得容易了，但是其他的武器和道具就显得没什么用处了。一旦到另外的任务里换了其他武器，你会感觉十分的不顺手。另外有一些效果华丽的武器（如召唤轰炸机支援）在游戏里基本上派不到什么用场，只要有件普通的连发武器在手，一路杀下去就可以通关。

另外一方面，Mitchell不需要任何药品就可以回复在战斗中失去的体力，注意点做得有些不可思议。只要在游戏里不被连续击中，你就没有性命之忧，挨上一枪之后立刻找个地方一躲，过不了多久就又可以生龙活虎地窜出来了，这样的玩法也太容易了点吧。至少可以像以前一样设定在补给点回复，这样游戏的难度还可以提高那么一点点。可惜游戏没有这样设计，结果主人公变成蓝博一样的超人，在敌人里面所向披靡。喜欢高难度的玩家都会觉得无趣的。

另外一方面，游戏里的敌人的AI似乎很低，用一位刁钻的评论者的话说，简直就是“接近大脑死亡的状态”。这帮家伙不但经常在执行任务的时候互相大喊大叫暴露自己的目标，你连地图都不用看就可以瞄上他们；就算和他们正面交手，他们中也不乏智商低下者，连一枪都不开就朝你狂奔过来，这不是往枪口上撞吗？Mitchell根本



深入敌后更显英雄之本色



↑游戏的静态画面看上去十分优秀，甚至使人产生错觉，进入实际画面之后却令人大跌眼镜。

不用扮什么“幽灵”，一路杀过去就OK了。这样的情况在多人联机模式里也没有改变，敌人依旧又蠢又冲动，两个人一起打的话就像一个FPS魂斗罗一样，另外游戏只支持Ad Hoc连接的模式，其他模式的缺乏也是游戏不让人们满意的地方。这个游戏从头到尾都和Xbox360版搭不上关系，也许UBI在制作的时候想让玩家们看到游戏不只是另外一个版本的重复，但是PSP的游戏引擎毕竟不能和现在的家用主机相比，不过比起不久前的《彩虹6号 维加斯》来说，还算是不错的了。



从技术层面来说，游戏做得很不错。游戏里没有拖慢，整个游戏在任务里是无缝读盘的，即使在地图很大的时候也没有机器运行速度下降的情况。在死亡的时候，屏幕会做出破碎效果，这一点也是感觉很好的。不过瑕疵还是有的，比方说敌人经常在一个地方消失，又从另外一个地方冒出来，这种“瞬间移动”的情况很让人奇怪。这样的BUG经常出现在敌人从阳台直接跳下来的时候，还好这种情况不多见。另外在打开地图画面读任务内容的时候，文字会受到背景的影响而显示不清。游戏的声音方面做得比画面好，主人公和其他人通讯的声音做得比较合适，但是敌人之间的交谈有时只有几个互相没有联系的单词拼在一起。对于玩家来说，要了解他们说的是什么都很难。而且敌人有时候说的废话太多了，重复来重复去，听久了也会不耐烦的。

《幽灵行动：尖峰战士2》的PSP版并不能使玩过PC与Xbox360版的玩家满意。除非你对于这一作的“原创”剧情十分感兴趣，否则的话这个版本的游戏很难对你产生很大的吸引力。

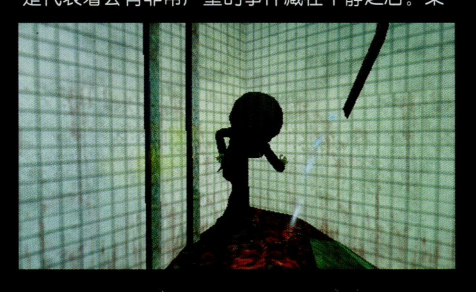


没有灵魂的驱壳
一个想要复仇的思想
头颅就是我的灵魂

Dead Head Fred™

PSP	Vicious Cycle	2007.08.28
	ACT	1人/29.99美元
死人头弗瑞德		256KB

在进行这款游戏之前，你有没有想过，我们的主人公是一个死人的头？他拥有僵尸一样的身体，而头部的位置则是一个化学实验所使用的瓶子，在瓶子里面装着绿色的化学溶液，它的作用则是为了保护主人公弗瑞德的大脑不受到损坏，弗雷德的大脑就这样会一直漂浮在绿色溶液里面。相信这样的角色设定，一定会在一开始就已经抓住了玩家的心，玩家们想要去了解弗瑞德的身世以及它所发生的故事。这个游戏是由Vicious Cycle制作，D3负责发行，这款游戏出现在PSP上，意味着一个优秀的游戏来到了我们面前。游戏的舞台建立在一个充满了辐射的小镇上，主角弗瑞德的职业是一个专业的私家侦探，每天都过着与普通人相差无几的日子，但是越是这样的日子，越是代表着会有非常严重的事件藏在平静之后。果





不其然，当弗瑞德在调查一件黑帮非法交易的时候，无意间拉出了隐藏在背后的地下组织，这个地下组织具有非常强大的势力，为了封住弗瑞德的嘴，他们对他下了毒手。遭到毒手的弗瑞德醒来后发现自己已经失去了对以往的记忆，这还不是最糟糕的，最为糟糕的是他竟然失去了自己的头颅，原来遭到毒手的弗瑞德本身的脑袋已经不能够再使用了，准确地说他已经完全坏掉了，好心的博士为了帮助他为他重新换上了一个全新的头颅——一个怪异的化学广口瓶，瓶子里除了一个大脑还有一双大大的眼睛,弗瑞德又活过来了。他现在所要做的就是寻找出幕后的真凶，复仇已经成为了他唯一的目的。

游戏开始正式之后，我们会看到弗瑞德通过广口瓶向外不停地张望，由于失去了记忆，所以他



暂时并不知道自己是谁，甚至还以为他是被眼前这个像糟老头一样的博士所创造。经过长时间的对话后玩家们就可以暂时了解一下弗瑞德的大致情况，而此时我们就需要动身了，因为事情的真相正在等着我们解决。这个游戏的精髓就是更换头颅，当更换头颅后弗瑞德就会得到与头颅所相对应的能力，而且身形也会随之改变，在游戏中会随时用到各种头颅的能力来进行解谜。在操作上头颅的更换非常方便，按住L键后再利用模拟摇杆就可以进行头颅的更换，而且头颅更换可以随时随地的进行，并没有什么限制。每个头颅的攻击方式和能力都有不同，在对付敌人的时候某些头颅会对某个敌人有着意想不到的效果，所以更换头颅就是这个游戏的最大魅力。

游戏的画面表现很优秀，敌人角色塑造的也很成功，敌人都是充满了个性的僵尸和满街乱跑的骷髅，利用PSP强大的3D机能表现，将充满了辐射与疾病的小镇完美地再现出来。游戏的音效十分符合游戏的气氛，阴森的音乐与各种诡异的效果因为游戏增添了一份特殊的色彩。

在以往的美式游戏中视角一直都是弊病，也许是玩多了日式游戏，所以对欧美游戏的视角难以接受，特别是那种随意乱转的视角实在是让人感到头晕。不过这款游戏却很好地解决了视角问题，游戏是第三人称视角，而且一直都采用了“间接追尾定位角度”，十分具有日式AVG的视角风格，所以在进行游戏的时候，玩家们绝对不会感到头晕。游戏的攻击方法很是固定，但是基本上每个头颅都会有不一样的攻击方式。游戏还存在特殊攻击，使用方法就是按住R键防御后再按攻击键就可以使出对杂兵的一击必杀，不过必杀技是不能够随意使用的，使用必杀技会消费一个必杀点数，必杀点数一共有三个，积攒的方法就是收集敌人的头颅。当攻击敌人时敌人身上出现白点时就可以按三角键将敌人的头颅拔下，这样就可以得到一个必杀点数。除此之外每个头颅还有自己专属的特殊能力，使用的方法就是按圈键。灵活地利用这些特殊能力就可以让你的战斗变得轻松无比。此外每个头颅的能力在使用的时候都很有看头，一些技能在使用的时候让人有意外的惊喜，看遍每个头颅的能力也算是这个游戏的乐趣之一吧！

好游戏，想不到这款美式游戏竟然制作得如此优秀，更换各种头颅来得到不同的能力，各种精心设计的谜题、充满了魄力的BOSS战、优秀的故事桥段，这一切构成了这款优秀的游戏作品《死人头 弗瑞德》。

游戏混合了解谜、战斗、迷你游戏于一身，可以说是一个非常优秀的美式风格作品，不得不对制作厂商Vicious Cycle的创意感到敬佩。这是一个让人没有想到的游戏作品，活用各种头颅的能力来通关实在是一件非常有趣的事情，而且此作剧情占了很大一部分，整个流程玩下来给人一种，看了一场精彩的美式电影一样的感觉。这款游戏是9月份PSP上最好的动作游戏之一，特别值得一提的就是游戏当中的迷你游戏很有意思。在战神没有出现之前大家可以好好地品味一下这款游戏所带来的乐趣。

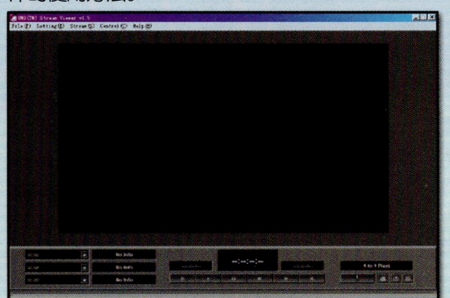
A

■文责/莱团

用PC去体验UMD-VIDEO的震撼！PSPUMDISO-MPSPC播放器发布

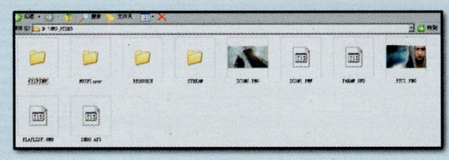
自从M33小组的最新固件M33支持UMD-VIDEO以后，各大著名PSP论坛上又开始大量提供UMD-VIDEO视频的下载，只需要简单的几个步骤就可以在PSP上完美地体验UMD-VIDEO带来的高清震撼。但是由于UMD-VIDEO视频各个体积庞大，而且每次想要试看的时候都需要通过USB线传输到棒子中，所以显得十分不方便，如果能够在PC上先看看自己满不满意后再装入PSP的棒子中，这样的话就会在影像选择方面方便许多。有了愿望自然就会有来实现它的人，如今在网络上风靡一种名叫MPSPlayer的UMD视频播放软件，这个软件并不是任何小组自行制作的，而是SONY。

官方的UMD工具包泄露版里面所提供的软件，这款软件在经过WildCard小组的重新解密编译后，UMD-VIDEO已经全面解禁了，如今有了这款软件不光可以在PSP上观看UMD-VIDEO,在电脑上可以方便地观看了。由于这款工具本身是SONY官方的东西，所以在对UMD视频支持方面完全不存在问题,使用这款软件无论是播放音频还是视频都不会有任何问题。下面就为大家简单地介绍一下这款软件的使用方法。

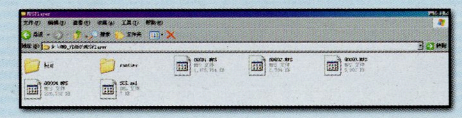


1、下载好MPSplayer的安装包后，将其解压到任何目录下。

2、将你想要观看的UMD-VIDEO.ISO文件使用WINRAR或者其它解压缩工具释放到任何一个盘符里。



3、将UMD-VIDEO/Stream下的MPS文件单独COPY出来，并且将其放在MPSPlayer的目录下，需要注意的是，这点是必须要做的。



4、接着运行MPSPlayer内bin目录下的执行文件UmdStreamViewer.exe。

5、当出现程序主画面后，在File菜单里选择OpenPS，此时在需要打开的文件中选择MPSPlayer目录下的MPS文件就可以进行播放。



帮助事项：当视频播放后可以在settings选项下选择Aspect Ratio Mode将其强制拉伸成为16：9格式，这样观看效果最好。在Control选项中可以控制视频如快进、暂停、跳跃播放时间等等选项。不过令人遗憾的是，虽然视频可以完美播放（需要比较高端的机器配置支持），但字幕问题目前还是没有办法解决，不过相信在WildCard小组的努力下，字幕一定会得到支持。

M33-4更新放出,再次完美手中的3.52固件

M33小组在放出支持UMD-VIDEO的固件升级包M33-3后，没有相隔多久，就又放出了最新的固件升级包M33-4,在最新的M33-4中修正了前个版本的错误，比如当你在XMB下面通过USB连接COPY时会因为CRC校验错误而导致写入失败。此外在以往的功能下还加入了全新的CPU频率在修复模式下的VSHMENU核心。关于PSP模拟器方面，则更新了POPSLOADER插件，它会更好地支持你的PSP自制系统。伴随着越来越完美的M33自制系统，PSP的使用乐趣也越来越多。虽然全新版本的PSP即将登场，但是相信在一段时间内，国内仍然还会是老款PSP的天下……



C+D联盟为了离开而带来的最终大礼 一潘多拉"神奇自制电池"对外发布

还在为不同的PSP版本降级而感到发愁吗?还在为通过一些错误的升级所导致PSP变成砖头而头痛吗?还在为给PSP升级或者是降级时而感到心惊肉跳吗?现在这些问题你全部都不必担心，因为PSP破解界著名的Dark_Alex和一些著名的开发小组所组成的C+D联盟为您带来了他们的最终大礼——"神奇电池"。这块神奇电池是由C+D联盟研制，C+D联盟是由Nem，joek，Fanjita，Chris，jim，psp250，ditlew，Skylark，Dark_Alex，mathieulh，tyranid，adrahil和booster多位对PSP破解界有过贡献的众多实力男所组成。在众人齐心合力下，他们最终完成了这项"不可能的使命"。

记得在早期的论坛上就有人放出过关于这块可以降级"神奇电池"的消息，但是当时由于资料过少，所以大家基本上就都将其无视了，而此刻让人没有想到的是，这款神奇电池竟然真正地出现在众多玩家面前。而且制作方法并不繁琐，只要根据教学步骤就可以轻松地将其完成。

使用这个电池可以对任何固件进行降级，但是这并不是它神奇的地方，如果你的PSP以前由于软件或者一些serafin的延缓变成砖头，那么你使用神奇电池后它便会对你的PSP进行修复。如今市面上的所有PSP都可以使用它来进行降级，而且在降级的过程中不会出现风险，只要您将电源接入PSP那么就可以体验轻松降级的过程，对于未来的PSP2000能否降级目前来说还是一个未知数，也许会由于一些ID的更改和主板的变动造成使用不能，但是对于如今的PSP版本，固件升级已经走到了尽头。下面为大家送上详细的降级方法。

准备工作：

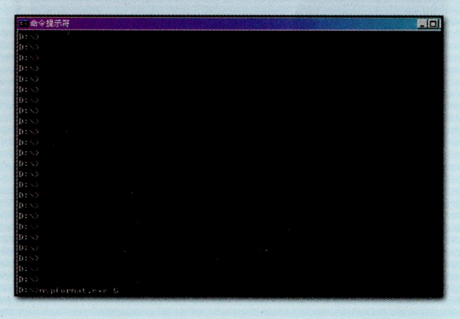
1、首先您需要有一块多余的PSP电池，什么牌子都可以，为什么需要多余的电池?因为神奇电池制作完成后，将不能使用在本来的PSP系统下。

2、有了电池之后，请您继续准备一张多余的记忆棒，对于大小没有什么太多的限制，如果您愿意使用2G或者1G的也可以，但是256MB的就已经足够了。

3、这点需要注意的是，如果您想制作神奇电池那么就必须要有一台一个刷过自制固件的PSP，比如说：OE、M33或者是WC，当然只要是拥有原始1.5核心的都可以进行制作。

安装过程：

1、可以使用任何方法格式化记忆棒，PSP自带的格式化工具也可以。

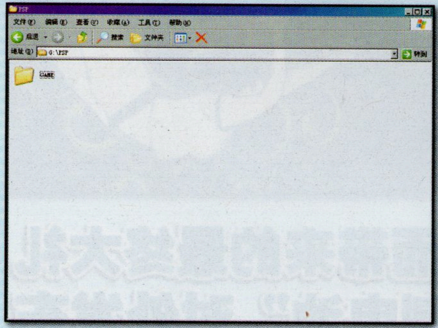


2、使用USB线连接带有记忆棒的PSP到电脑上。

3、使用软件工具包内的mspformat.exe打开DOS窗口并且输入如图所示的命令。

4、格式化之后断开连接，并且再次使用USB线重新连接PSP到PC。

5、在干净的记忆棒上手动建立一个PSP/GAME文件夹。



6、复制软件工具包内的刷电池工具battery和installer程序到PSP/GAME文件夹下面。

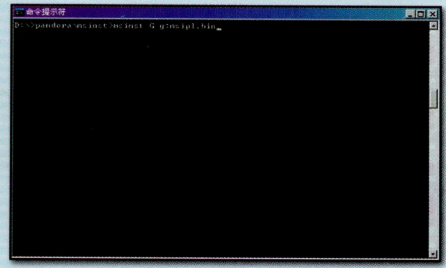
7、接着准备一份官方的1.5升级文件并且将其改名成UPDATE.PBP。改名之后将其复制到记忆棒的根目录下。

8、此时断开USB连接，回到PSP菜单界面。

9、首先在PSP上运行installer这个程序，运行之后会在记忆棒的根目录下创建刷入固件所需要的文件，它的名字是msipl.bin。

10、再次将您的PSP通过USB线连接到PC上。

11、在PC上打开DOS命令窗口后，使用msipl程序，将记忆棒内的msipl.bin，通过IPL写入记忆棒内。此项需要注意的是一定要注意文件存放的路径问题。



12、完成此步骤后，断开USB连接，在PSP上运行battery程序来进行刷电池的步骤。进入刷电池的步骤后，会有6个选项：它们分别是1：用叉键刷写电池、2：使用方块键将已经刷好的电池还原成普通电池、3：使用圈键将电池刷写到普通电池（自动模式）、4：用三角键来备份电池里的



EEPROM.bin、5，用L+R组合键刷写EEPROM.bin到电池内、6：按HOME键直接退出。做好准备之后就可以使用X键来进行电池的刷写了。

13、刷写完毕之后你就拥有了这块神奇的电池和神奇的记忆棒。

如何修复和降级：

1、首先将一块变成砖头的机器或者需要降级的机器内插入神奇记忆棒。

2、接着将电池放入电池仓内。

3、PSP启动后会出现一个菜单， 按下叉键后就可以进行降级和修复了，需要注意的是电池内的电量如果要是低于50%的时候，是不能够进行降级的。

4、降级之后，会出现按叉键关闭PSP电源，这时按叉键关闭电源后就可以取下神奇电池和记忆棒换上新的记忆棒开机了，需要注意的是降级之后的PSP是不能够使用神奇电池开机的，所以准备另外一块没有刷过的电池是必须的。

一些值得注意的地方：

1、降级之后开机可能会出现经典的蓝屏修复画面，这个是正常现象不需要担心。

2、目前所有的PSP硬件都支持这个神奇电池，不过新推出的型号也许会因为ID的不同而不被支持，所以请不要在新PSP版本上进行尝试。

3、想要将电池恢复成为原来的电池，请按照如下步骤：首先先将PSP电池取下，接入AC电源开机，之后将神奇电池放入电池仓内，接着运行电池刷写程序按方块键进行修复，修复完毕后即可将其恢复正常。

也许这将会是C+D联盟带给我们的最终礼物，而这份礼物也是目前为止PSP上最为重量级的软件之一，感谢这些无私为PSP破解奉献的人们，谢谢他们。此外目前许多著名的PSP游戏论坛如CNGBA等都放出了“神奇电池”的傻瓜包，只需要按照中文提示的步骤就可以轻松地完成“神奇电”的制作。

挑战PSPandNDS？GP2XF-200完工

韩国Gamepark所开发的掌机GP32虽然名气平平，但是由于配置和功能的强劲，在韩国还是比较受欢迎，目前Gamepark又推出了一款最新型的掌机名字叫做GP2XF-200。它融合了PSP的UI界面与NDS的触摸屏操作方式，综合两大主流掌机的功能再配合以往GP32的固有功能综合成为了一个多媒体便携掌上娱乐系统。虽然以往Gamepark试图想要和索尼和任天堂竞争掌机领域上的这块肥肉，但是最后仍然落得惨败的下场。这款GP2XF-200是第二代产品，唯一与前代有区别的就是加入了触摸功能。



这款机器采用的是320X240QVGA分辨率的屏幕，再配合ARM920T处理器和64M内存，而且它所采用的系统正是最为开放性的LinuX。Linux操作系统采用了完全自定开放形式，也就是说你可以在上面随意开发自制程序和模拟器。它可以播放AVI视频，还能够运行一些主流模拟器，其中包括：SNES、NES、MD、MAME和其他模拟器，速度目前来说还不算很完美，但是厂商表示一定会在以后加强模拟器的功能。除了进行游戏和播放AVI视频之外，它还能够听MP3和看电子书，以及进行GP2XF-200专属的游戏。整个掌机在按键设计上参考了NDS的按键布局。外形做得很是简陋，而且UI界面也很难看。GP2XF-200是否采用充电电池还不了解，不过看主机后面的电池仓估计是使用电池来提供电力。GP系列掌机在价格上一向很昂贵，不知道这款掌机的售价会是多少，如果价格能够稍低一些，相信还是会有很多玩家愿意入手一台尝尝鲜。

《生化危机》系列作品再暴超大人气 众人网络请愿开发PSP版《生化危机》

《生化危机》是由日本著名游戏厂商CAPCOM制作发行，游戏无论在国外还是在国内都有着极高的人气，生化危机随着人气的逐渐增高，已经慢慢成为了CAPCOM的看家大作。随着PSP主机的人气逐渐增加，希望在PSP上出现《生化危机》的玩家也越来越多，但是至今为止CAPCOM仍然没有要放出PSP版生化危机的消息，所以为了《生化危机》能够早日出现在PSP上，最近国外的一家网站发起了自愿玩家签名请愿活动，网站的建立目的就是希望Capcom为PSP开发《生化危机》的专属新作。到目前为止数据统计已经有13977签名玩家参与了这项签名活动。这个网站的发起者在内容中提到：CAPCOM应该知道《生化危机》这个著名的作品，在过去曾在PS系列平台上的销售历史，如今凭借PSP的机能，应该可以制作出一款相当优秀的游戏作品，而且如果将PSP版的《生化危机》制作后，说不定也会取得与《怪物猎人》系列一样的成功。如果你是一名生化FANS，如果你也希望《生化危机》出现在PSP上，那么你也可以点击如下网址，去参加PSP版《生化危机》的请请愿活动。

http://www.petitiononline.com/pspres/petition.html 08



《洛根之影》联机模式将会更有乐趣！

《虹吸战士——洛根之影》的游戏在１０月份很快就会和大家见面，除了有趣的单人模式之外，新加入的联机对战模式将会更加有趣。而且开发商表示，《虹吸战士：洛根之影》里的多人联机模式将会比黑镜里面的联机模式有趣的多。虽然洛根之影里面会加入新要素，但是仍然还会保留前作游戏里的一些相同设定，比如说4V4模式，3人抢夺模式，以及加入了死亡竞赛、死亡团队和rogue agents模式，所谓的rogue模式就Retrieval拯救和Sabotage破坏。Retrieval拯救模式很像标准的夺旗游戏，玩家必须得到某一件东西并且将它带回你的基地。所谓的Sabotag破坏模式则是以团队为基础的4V4模式，玩家必须在符合当前关卡限制条件下完成任务。比赛模式一共有7种。目前对大家可以保证的是，新地图将会与黑镜里面的地图一样有趣。不过需要注意的是，即使在以往黑镜里多人模式联机对战方法有心得的玩家，也必须要重新适应那些新系统，因为地图将被重新设计并且用全新的内容加以修饰，而且这些内容都是从来没有对外公布过的。一些全新加入的障碍将会阻碍你的前进，自然界危害极大的洪水将会加入其内。这样一来玩家就可以进行地面战以及水下对抗。全新的战术将会应用到游戏中，比如说；引爆玩家脚下的木板，或者将他们扔入水中让其他队员能够迅速地消灭他们。





游戏将会对联机模式进行一些改动，在洛根之影中将不出现和黑镜里相同的武器解锁功能，因为这个功能会让一些高手觉得更加简单。准确地说洛根之影的对战模式将会更加平衡。游戏将会对多人模式的启动速度进行优化，通过基础设备启动游戏的速度将会快到让人难以置信。在比赛中屏幕的右边有一个进度条让玩家在击倒对手后可以看到经验值的增长，这点可以让玩家随时随地了解到自己什么时候能够升级。当玩家受伤的时候，可以靠在某一个物体上，比如一面墙或者一个掩体，这样体力就可以慢慢回复，以往战场中的医药包将不复存在。

在战斗方面，玩家可以有两种方法躲避其他玩家的追杀。游戏中为玩家们准备了据点，所谓的据点就是可以让玩家在来到据点后立刻移动到战场上的其它地方。在游戏中将会有4、5个复活点，不过具体这些复活点在哪里目前还不得而知。玩家可以在重生以后立刻返回游戏中，而且复活地点都是由系统随机放置，这样一来就大大地限制了偷袭者熟悉复活点后对死后复活玩家的偷袭。

游戏还新加入了一些全新的武器，水下武器的加入是此游戏的一个亮点，它们不光能够在水下作战，在陆地战上也是十分厉害。在地面上使用这些武器的时候它们将会受到物理学与重力学的影响，而在水中使用这些武器的时候它们将会笔直射出，

经典重生《世嘉拉力》泄露版放出

曾经在SEGA 的家用机SS上面推出的著名赛车题材作品《世嘉拉力》，如今将要以全新的姿态登陆PSP，游戏虽然还没有发售，但是在网上却出现了泄露版本的《世嘉拉力》，游戏BUG比较多，不过整体素质还算优秀，手感尚可，也许是由于还没有完成的关系，所以在一些设定上会出现死机等BUG。着急想要体验的朋友可以去一些著名PSP游戏论坛下载此游戏。



新版PSP－2006港版抢先发售 国内众多玩家感受惊喜纷纷入手！

8月31日新版PSP2006在香港抢先发售，没有相隔多久国内众多玩家都放出了自己入手的新版PSP图片，而且还针对新版PSP作出了自己的评测。目前通过众多玩家的入手评测大致可以总结以下几点。

1、十字键以及其它按键手感得到加强，效果要比以往老版PSP强出许多。

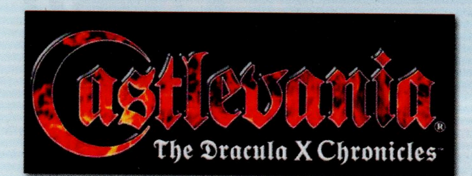
2、确实要比以往PSP老版本要轻出许多，虽然外表上看不出来，但是实际拿在手里就会立刻感觉出来，这点和SONY当初在E3发布会上说的一样。

3、屏幕除了强化了亮度之外，没有什么其它改变，残像以及拖影仍然存在。

4、主机整体更加圆滑，视频输出功能也是十分优秀，在高清电视上使用视频输出功能在播放UMD−VIDEO的时候已经基本上达到了DVD的画质。

总体来说新版PSP还是很值得购买的，目前对于新PSP的破解工作已经在进行中，请关注掌机迷以后的新PSP的破解报道。

《恶魔城》PSP官网再爆最新资料 更多惊喜游戏发售日定在11月18



恶魔城系列首次采用3D表现2D卷轴的游戏，游戏的剧情进行了大规模的改变，即便是玩过原版的人也会对游戏的剧情感到新奇。收集道具、游戏的配置、令玩家投入的要素十分有特点。游戏人物的主设定依然是恶魔城系列的著名插画师小岛文美女士，她的创作为玩家展示了一个充满了哥特式色彩的世界，所有的乐曲全都经过重新编排，在重视原曲特征的同时，增添更加华丽的色彩，使游戏的气氛更加浓厚。

游戏可以在车上玩，因为游戏为了掌机的便携性加入了中断系统，无论是原版还是重制版都会有中断这个功能。游戏的语音包括日语和英文两种，选择英语的时候游戏充满了西洋电影的气氛。本游戏利用充分发挥PSP功能的高品质绘图引擎“GMEBA”进行制作，游戏开场的影像以完全高清状态展示出来。在游戏正片中，所有过场动画全部实现3D化，并且画面大幅度提高。

另外PC−E原版的游戏《恶魔城X——血之轮回》也将收录其中，另外在PS主机上拥有超人气的《恶魔城——月下夜想曲》也会被收录在内。《恶魔城——月下夜想曲》追加了SS版中独有的玛利亚模式，以及与玛利亚战斗的剧情。游戏还对应WIFI进行无线联机，可以双人共同对抗BOSS。







ACT 动作冒险	
游戏名	紧急出口DS
厂　商	TAITO
发售日及其它资料	●2008年1月预定 ●1人用 ●价格未定●容量未定

在紧急状态逃出生天！

《非常口EXIT》是TAITO原先在PSP上推出的以紧急逃难为主题的动作游戏。主人公“Mr. ESC”（逃难先生）是个专门从各个危险场所逃生的专家，他的任务就是进入这些充满危险的建筑物或者交通工具，将被困在里面的人们救出来。救人的最基本方式就是引导他们来到有安全出口标记的地方，路上有许多障碍，必须先排除掉之后才能前进。

→DS的上屏幕用来显示逃生用的地图，有助于玩家掌握地形。

本系列在PSP上出过2代，在2007年9月，TAITO宣布制作这个游戏的DS版本。实际上游戏的画面十分简单，以DS的机能是完全没有问题的。而DS的硬件又十分适合游戏的操作，上屏幕可以显示游戏的地图，下屏幕是Mr.ESC活跃的舞台，触摸笔可以指引主人公行动的方向。

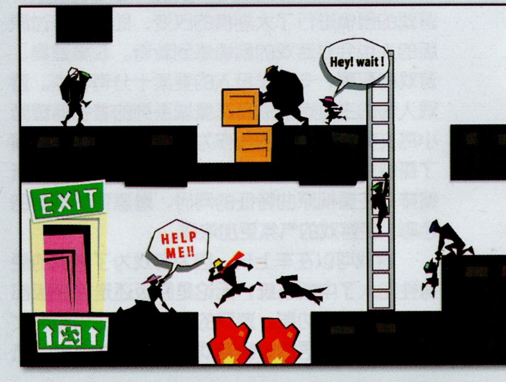


←灾难现场有很多危险，Mr. ESC必须熟练使用各种工具才能成功。

逃难专家带领无辜市民脱离危险

游戏里最大的障碍就是各种灾难现场的复杂地形和突发事件。Mr.ESC活动的场所无处不在，从着火的大楼到失事的豪华客轮，主人公要将现场的遇难者疏散引导到安全的地方，但是路上有许多像火焰、断路、漏水等障碍，一旦不能在规定时间之内跑出去的话，所有人都面临死亡的威胁。好在我们的主人公神通广大，擅长使用各种现场随手得到的道具，如用灭火器扑灭大火、用箱子填平路上的坑洞等等，在危险的时候能够化险为夷。要记住，其他人的生死全部掌握在你的手里，作为游戏的主人公，你必须发挥出自己的才智，拯救所有的人。

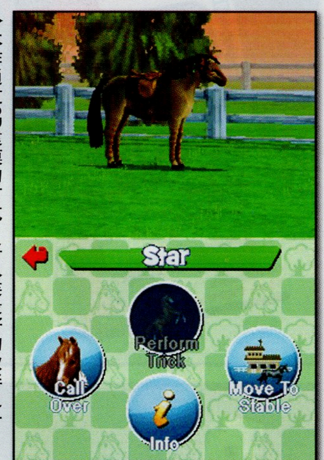
这个游戏目前还在紧张制作中，预计明年1月份上市。我们将对这个游戏继续保持关注。





在过去，拥有一只自己的小马在农业社会的欧洲并不是什么新鲜事。到了现代社会，随着人类的生活环境改变，工业城市里的孩子们越来越没有机会接触马这种和人类最为亲近的动物了。和狗一样，马也具有通人性的特点，而且小马的性格温顺，十分适合与女孩子在一起。这个游戏为喜欢小马的女孩子提供了与自己喜欢的虚拟宠物在一起生活和玩耍的机会。


←给小马洗澡是主人每天必须做的事情。通过为爱马擦洗，可以促进同坐骑的感情。



→本作通过3D建模的方式，将人类最好的伙伴之一——马的形象表现得十分出色，与任天狗相比也并不逊色。

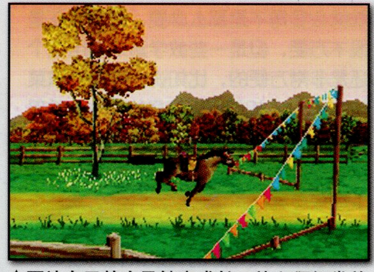
和你自己的小马在一起吧！

《小马伙伴》这个游戏和它的标题一样，玩家需要创建一只属于自己的有个性的宠物马，然后在每天和它一起生活，训练它做各种家畜应该做的事情，包括骑乘、赛跑、从事各种工作等事情，作为主人，玩家也必须对自己的爱马进行关怀和照顾，为小马刷洗毛皮、钉马掌、购买各种装饰物，把自己的马打扮得更加漂亮。在游戏里还有各种比赛活动，玩家必须给自己的马配上最好的装备，才能够在与伙伴一起的比赛中获得优胜，让小马为自己增添光彩。

这个游戏与《任天狗》系列有相似的地方，作为一款模拟养成的游戏，《小马伙伴》更加重视主人与小马之间的交流。在日常生活里，人和马的相处会使彼此之间产生牢固的友情。这种人机交互的电子宠物游戏虽然已经流行多年了，但是从这个游戏来看，作品的创新与突出的地方还是很多的。而且在欧美，这样的题材也能够吸引更多的女孩成为DS的玩家。



←马的各种装备也是游戏的一个重点，为自己的爱马配备更加高级的行头，不但可以炫耀，更会使马更加开心。


↑要让自己的小马健康成长，就必须经常关心它的身体状态和发育的情况。

方寸之间重温童年乐趣 呵护爱马享受宠物人生

和《模拟人生 宠物当家》相似，《小马伙伴》是一个需要慢慢上手的游戏。一开始的时候还不太好掌握，但是一旦玩进去的话，你会觉得这样的游戏会让人欲罢不能。就像饲养真正的马驹一样，玩家必须投入自己的爱心，才能得到宠物的回报。这样的人生也许比那些打打杀杀的游戏玩得更加持久吧，在玩过这样的游戏之后，也许你会感觉自己的心灵也被净化了也说不定哦。EIDOS欧洲分部在游戏的设计方面也算是用心独到了。尽管这个游戏已经推出一段时间了，但是这里依旧推荐各位女性玩家去玩一玩。

COOLEST GADGETS

掌上周边街

这次为大家介绍的都是一些有趣的东西，好比说为大家介绍的NDSL台灯支架。卡带收藏夹是最近比较热门的产品，许多厂商都纷纷推出各种各样的卡带收藏夹。

NDSL台灯式支架

- ●厂商：Game Tec
- ●颜色：白色 黑色
- ●价格：1480日元

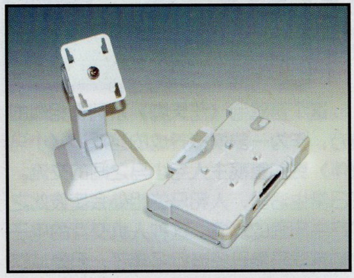
这是一款可以进行角度调节、横纵转弯、大角度调节以及带有固定式吸盘的NDSL专用台灯式支架。这个台灯式支架分成两部分，一部分就是固定台灯的支架部分以及安装NDSL的吸盘部分。它们可以自由拆卸而且安装非常简单。

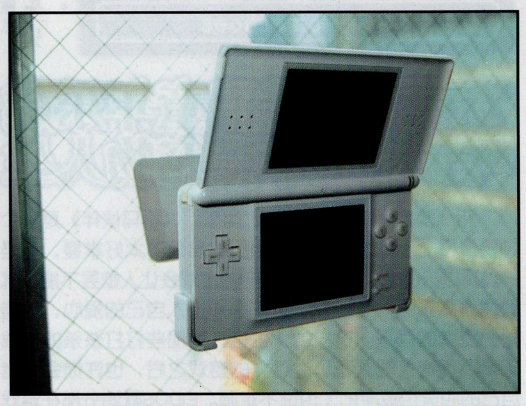


这个台灯支架几乎可以360度的进行调整，有许多个角度等级可以进行固定，角度在90度的时候也能够调整到4级，而且光源和可视范围在任何角度都是非常的自由。



NDSL采用的是吸盘来进行固定，固定上去极为容易，而且不易脱落，可以很方便取下或者是贴上。固定的位置总共有4处，它们分别是，挂带位置、充电口位置、音量调节位置以及耳机插口处。用来固定的东西是增强型海绵素材帖，这个的好处就是可以一边确保充分的固定力，即使装上也不会害怕担心拿不下来。





↑可以利用下端的吸盘随意放到任何地方，实在是非常的方便，不知道国内何时能有这个产品。

使用这个可以将您的NDSL悬挂在任何地方，可以方便地躺着来观看一些电影以及小视频，不过使用这个来进行游戏就会显得不是那么必要，因为实在是很不方便，但是一些教学游戏使用这个还是非常方便的，比如说教你如何做菜的DS软件、如何锻炼健身的软件，脸部练习等等……。使用一支笔就能够自由地操作您的NDSL，台灯固定上之后取下也很方便。

总体来说对于一些喜欢用NDSL看小说或者是欣赏电影的玩家来说实在是一个不可多得的好东西。

DS6枚组卡片收藏夹



卡片收藏夹已经为大家介绍了许多,而且每个卡带收藏夹都在能够收录卡带的同时加入许多全新的功能。

玩家们在挑选卡带收藏夹的时候，当面对如此多卡片收藏夹一定会感到迷惑。

本次为大家介绍的是由著名的周边制造厂商HORI所推出的DS卡带6枚组的收藏夹，这次的卡带收藏夹是以复古为主，颜色分为白、黑和粉红，而本次介绍的则是黑色的产品。

本产品最大的特征就是采用了innertray的构造。使用这样的构造可以方便地放入卡带和取出，而且当合上的时候，整体效果非常好，取出口也是呈正反两面。

卡带保存槽能够自由地活动，可以随意摆放成玩家想要放置的位置，作为一款低价格的产品来说HORI所推出的这款作品还是十分具有价值的，不过要说唯一的缺点就是能够携带的卡带数量过少吧?

●厂商：HORI
●颜色：白色 黑色 粉色
●价格：450日元
●此产品属于任天堂进出口专用产品

24枚装卡带收藏框架

●厂商：Goiti
●颜色：黑色 ●价格：1200日元
●此产品属于任天堂进出口专用产品

这是一款很大的卡带收藏专用框架，它长约21cm、宽约14.5cm,是很标准的A5尺寸,正好等于3台NDSL竖着排列的大小。它所能够收纳的产品就如它的名称一样,能够收录24枚NDS卡带。

这款产品的构造十分简单，采用了海绵底座，采用正反两面设计，一面能够收录12张卡带，两面加起来正好是24枚卡带。放入卡带后取出来也是十分方便，因为在每个卡带凹槽上端为了取出卡带方便都留出了取出口。

一次性收录24枚NDS卡带实在是很有满足感，外观显得很朴实，不过打开后就有一种一览无遗的感觉。最大的不足就是在卡带盒面上容易留下指纹，这点希望厂商能够在以后的产品中进行修改。





3枚NDS卡带收藏夹

●厂商：Goiti
●颜色：白色 ●价格：800日元
●此产品属于任天堂进出口专用产品

一次性只能够收录3枚NDS卡带的收藏套装，包装内附两枚专门收录NDS卡带的白色小盒子。一个盒子能够收录3枚NDS卡带，它们可以组合在一起，也可以分开携带。把卡带装在里面后能够在盒子外面清楚地看到里面软件的内容，打开也是十分简单。

两个卡带盒子的组装也是非常简单，它们上下各附一个安装扣环，只需要看准位置就可以轻松地安装，取下也很简单。总之这是一款十分小巧的收藏套装，但是唯一的不足就是价格稍微有些贵，但是这款产品小巧的模样实在是让人忍不住购买一个呢!

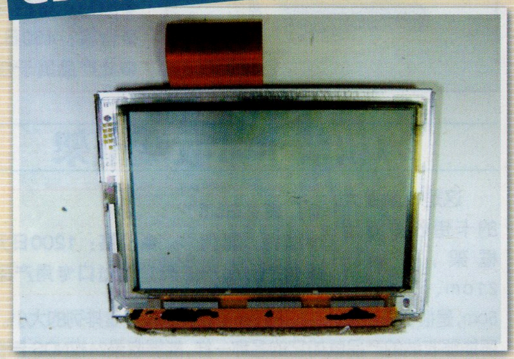
掌中小屏幕大世界
放眼看屏幕！

当前的掌机性能各异，但无论是机能最强大的PSP，还是又弱又老的GBA，他们都有一个共同特点，那就是都用了TFT-LCD作为屏幕。

TFT-LCD为什么会有这么大的魔力？这就要从LCD开始说起了。LCD，全称Liquid Crystal Display，液晶显示器，它是利用液晶在导电时所呈现的不同的排列方式来阻挡或反射光线。根据其显示方式，一般把LCD分为三类：反射型LCD、半透型LCD和全透型LCD。反射型LCD是在屏幕后面加装了一块反射板（有点像镜子），必须借助外光源的反射才能看清屏幕上显示的内容；半透LCD既可以利用LCD前方的光源来反射进入使用者眼睛，也可以在LCD背后加装发光装置，使光线从LCD穿过进入眼睛；而全透型LCD必须要在背后加上光源，否则无法看清楚画面的显示，但这种显示方式的好处是可以使画面更为艳丽。从LCD的工作原理来看，LCD又分为TN、STN和TFT这3种。TN-LCD是比较老的显示技术了，它只能显示黑白色，反应慢倒显示不了动画*_*b，但价格便宜，所以一般用来做仪器的数据显示器；STN虽然是TN前加了个“SUPER”，但绝不是TN的改进型，因为它跟TN的工作原理不一样。STN显示效果和价格都比TN要上一个层次，但显示速度慢这个通病使它注定不适合做掌机的屏幕（当年的WSC在很大程度上就是因为用这种屏幕才败给了使用TFT-LCD的GBC）；而TFT-LCD则是当前的主流，它色彩鲜明，响应时间短，是包括掌机在内的高科技电子的首选。

我们从GBA开始，按发售的时间顺序来看看TFT-LCD在这些掌机上服役的情况。

GBA屏幕研究大解析



↑这是一块普普通通的反射型TFT-LCD。其实从GBC时代起，任天堂就一直给掌机用着半透型TFT-LCD了。



↑→SP的屏幕本质没有变，只是多了个前光板，所以看起来胖了一圈。

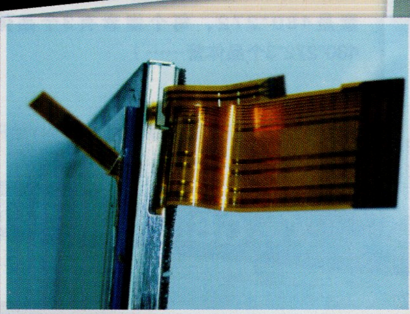
主流测评!!

掌机屏幕一直都是各大掌机推出后首要考虑的问题，屏幕质量好坏直接影响到玩家在进行游戏时的心情，这次我们为大家送上掌机屏幕大评测。 文/哈曼大人 责/菜团



←SP前光的原理是利用一块折光板，将竖直方向上的光（光源是一个发白光的二极管）以垂直角度向屏幕方向折射，再使光线反射进眼睛。但实际上进入眼睛的除了反射光，还有之前直接折射出来的白光，因此看到的画面就显得苍白了

↑折光板上的折光条纹。

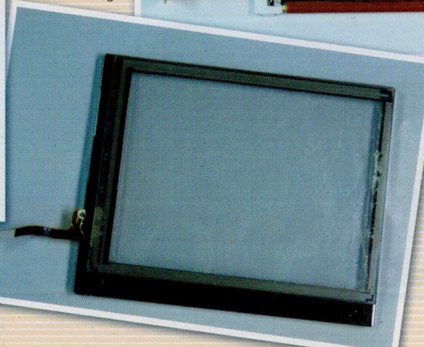


→DS的屏幕（下）。使用了半透式TFT-LCD和背光，其显示效果远远胜于SP。

→卸下触控面板的DS下屏。



↑拆开屏幕背面，可以看到背光装置和4个作为光源的发光二极管

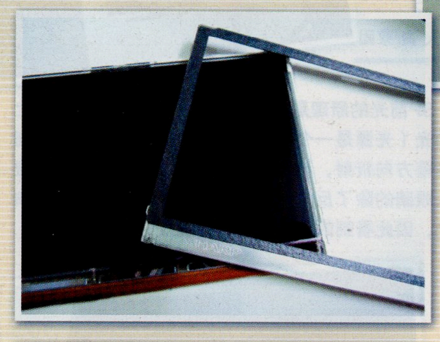


←触控面板的正面。

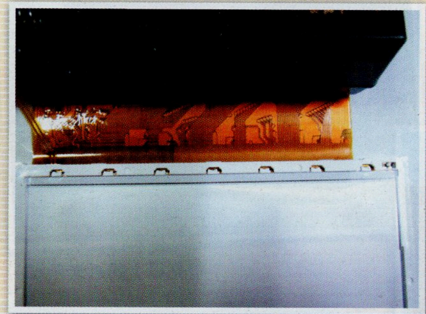
PSP屏幕研究解析

↓PSP的屏幕最初是由液晶之父夏普公司生产的，第二批转由三星负责。但当时的情况是三星的屏幕亮度不够，色调偏冷，最重要的是坏点问题也没能有效解决（看来坏点问题并不是屏幕生产厂家的错……）





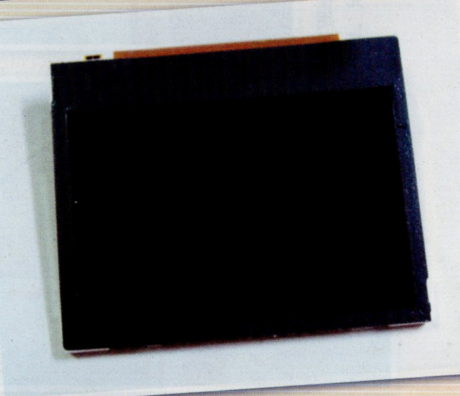
↑PSP首个使用全透型TFT-LCD的主流掌机。前面说了全透型的优点，这里就补充一下其缺点。由于光线不能在屏幕上有效反射，所以在没有开背光灯的情况下是很难看到显示着什么的，说简单点，就是必须耗费一定的电量来点着一盏灯。另外，在光线强烈的地方，必须加大背光强度才能看清屏幕，这又要耗费大量的电。当PSP大卖特卖的时候，有一个词逐渐走进我们的视野，那就是“坏点”。LCD上的每个光点（像素）都由3个分别控制红绿蓝的显像晶体管组成，一旦某个晶体管出现问题，就会导致该晶体管所对应的颜色出现问题，坏点因此诞生了。要保证每个屏幕上所有的晶体管都没问题，这是比较难的事（PSP像素是480*272，每个像素有3个晶体管，就是480*272*3个晶体管……）

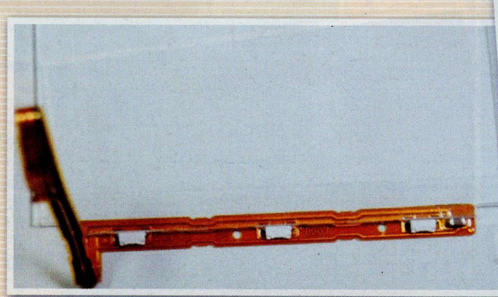


←为了给这个巨无霸屏幕点灯，SONY给PSP安了7个灯泡（7个发光二极管）

GBM屏幕研究解析

→跟GBA一样的分辨率（240*160），但屏幕却从2.9降低到2.0，也就是说画面精细了近三分之一。还有，这是任天堂首次采用全透型TFT-LCD（从PSP上得来的灵感？）

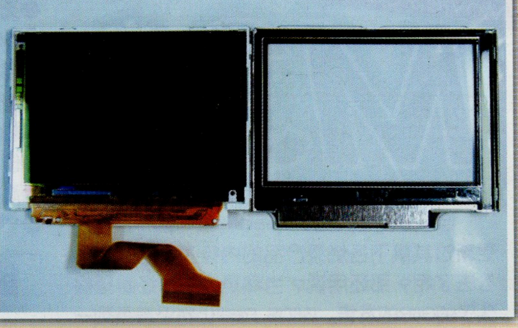




←GBM用了三个二极管。

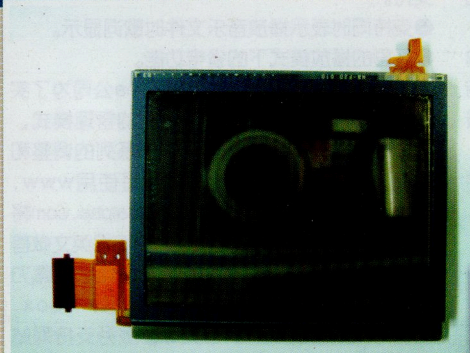
→加亮版使用了全透型的TFT–LCD，可以看出，这款屏幕是经过重新设计的。但上市后有过画面残影严重的反映，据我个人猜测，残影应该是这款屏幕显示图像的响应时间较长引起的。

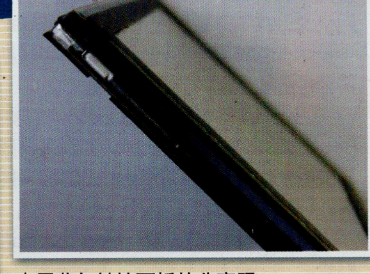




←过去的前光板现在已经成了屏幕保护镜了。这样子能够很好地保护屏幕不受到损害，同时还将夜光板的照明功能发挥到最好的效果，这实在是一个非常聪明的做法，此外这样一来也能有效地节约宝贵空间。

DSL屏幕研究解析

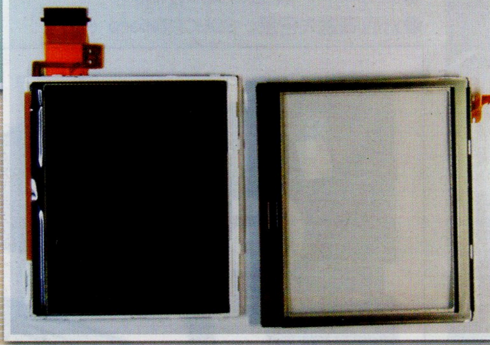




↑屏幕与触控面板的分离照。

↑总结了自DS以来的3款屏幕的优缺点后，任天堂终于将近乎完美的屏幕装在了DSL上。新屏幕画面更为精美，色彩更为艳丽，而且游戏时也没有残影,还设置了4级可调亮度。

→虽然DSL屏幕跟DS完全不一样，但其结构设计跟DS是大同小异的，还有就是为满足DSL的轻薄身材，其屏幕较DS要薄了1毫米左右。



至此，当前主流掌机的屏幕都一一亮相了。而对于近期将要发行的新版PSP，就目前得到的情报来看，SONY并没有改变屏幕规格的计划，因此新P也会继续和老P共用同一种屏幕的（只能说当初PSP的设计太超前了）。

文章的最后，还要感谢为本次评测提供部分主机的合肥红星四海电玩，感谢其对本次评测的支持。

Movie3 card zone

M3专区

自从8月初开始，Gbalpha公司就一直没有更新过其旗下各烧录产品的内核了，他们忙什么去了呢？那还用说？当然是大家已经盼望很久了的G6R的发售。G6DS Real仍将沿袭系列一贯的风格，即采用同样是G6老产品的特殊金属材质的包装，给人以一种高端的感觉。也正是因此高端定位，使得G6系列一直以来都以非常高的价格出现在市场上，这对于大多数玩家和消费者来说都算是比较吃力的投资，因此其销售主要还是面向于国外的市场。正是如此厂方也没有准备其在国内发售，因此没有设计相应的中文界面，不过这对于有消费能力的玩家们来说，并不影响您的入手，因为Gbalpha是一个技术非常成熟的团队，其售后和长期的网站资源供应都是品牌资源的保证。

关于目前非常热门的传说中的神秘的M3 Real到底是怎样的呢？其又到底有哪些新颖的功能呢？根据我们目前所掌握到的一些内部资料，现总结如下：

最新M3系列的“M3 Real”最先进的硬件机能。

●正好适合Nds正卡大小的插槽。
●使用Micro SD进行文件存储。
●对应高速大容量、SDHC的Micro SD。



●无需任何转换直接导入的简单操作。
●FAT · FAT32系统双重支持。
●自动设定，无须多余的设置。
●将可能通过火线升级。
●触摸控制面板操作的更直感操作实现。
●任意的皮肤变更功能搭载。
●高机能多媒体功能搭载。
●省电力机能搭载。

能运用于商务上的PDA通用程序机能搭载

●M3 Real追加了支持PDA上的各类通用程序的使用，能够通过这些通用的程序进行密码管理、备忘录、计算功能、电话簿、汇率换算、日程管理等常用功能。

最先进的多媒体功能

●MP3/OGG格式的音乐文件的直接播放支持。
●DPG/DSM/GBM格式的视频文件的直接播放支持。
●支持同时表示播放音乐文件时歌词显示。
●多彩的播放模式下的省电功能。

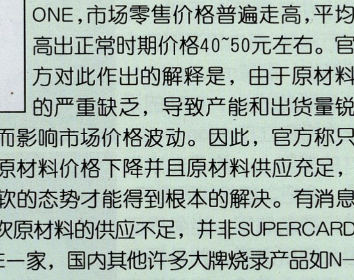
此外，8月25日的时候Gbalpha公司为了实现周边产品支持网站全球统一化的管理模式，官方正式对网站和域名进行了一系列的调整和变更。中文综合服务支持网站将使用www.gbalpha.cn的域名，而原www.gbalpha.com将被修改为GBalpha全球首页，主要使用英文做首页，可链接到日文和中文网站。就连影音魔力盒也支持了中文站点使用独立域名：mbox.gbalpha.cn。日文综合服务支持网站将使用www.gbalpha.jp的域名，而日文影音魔力盒支持站点则是mbox.gbalpha.jp的域名。至于原www.m3adapter.com、www.g6flash.com、www.m3flash.jp等的域名将继续保留使用。

不知出于何种原因，8月上旬影音魔力盒没有更新任何的电影，一直到15日才放出了大家期待已久的《火影忍者》，随后在18、19、27、30、31号依次发布了《哨声响起》、《魔力女管家》、《复仇天使》、《黑色天使NOIR》、《废弃公主》。

邹莹	西安在哪里买PSP最好呢（信誉好），想买PSP啊！
读者资料	女，22岁，陕西省西安市未央区第三印染厂东区5号楼3单元29号，710086

Super card zone SC专区





进入9月，SUPERCARD开发小组在这个月内还将会放出新的修正内核，其目的主要还是针对现在销售大热的Slot1端烧录卡SUPERCARD DS ONE。由于之前在7月中旬和8月上旬连续推出的新内核及其修正内核相互之间发布的间隔时间比较短、增加的功能比较多，所以在使用操作上，难免遇到一些比较实际的BUG类问题。所以这次即将放出的新内核，也主要是对于前阶段软件开发工作所出现的BUG的一个补充、修正和扩展。这次内核的修正工作无疑是非常巨大的，首先，要继续优化已经完成的功能；其次，由于前面内核新增的功能，导致现在很多代码无法顺利导入，并且关于此问题，尚还需要进一步地研究。总的来说，目前内核所面对的问题是既要保证已加入功能的完整性，又要继续保持软件的更新进度。

这次SUPERCARD开发小组依然把工作重点放在金手指的研究上，从一开始，官方就没有间断过对金手指的研究。据说，SUPERCARD开发小组的程序员正在对R4金手指的功能进行彻底的研究。由此看来，每个开发小组，都在不断地取长补短，力求呈现出最完美的烧录产品给广大玩家们。不过，就SUPERCARD开发小组对R4的金手指进行研究的这方面来说，到底哪些部分会使官方对其进行改动呢，而又会是怎样形式的改动呢？是继承R4原本金手指的风格，还是在其基础上，开发出具有自己特色的金手指功能呢？究竟是继承、借鉴、模仿还是创新？呵呵，这些，都得等到新的内核发布的时候，一切才能见分晓。不过就SC DS ONE的用户而言，无论是模仿还是创新，只要在功能和用户体验上能更完美，那么其更新就非常有意义。对用户们而言，仅仅是SC DS ONE独特的即时攻略的功能，就已经非常受用的了，再加上完美的金手指功能，那更无疑是锦上添花。

8月的烧录市场，也略显疲态，尽管说来应该是暑期烧录卡热销的时期，但是销量也因为产能不足的原因而受到影响。由于芯片成本的提升，多品牌烧录卡严重缺货，是导致市场疲软的主要原因。对于SC DS ONE，市场零售价格普遍走高，平均高出正常时期价格40~50元左右。官方对此作出的解释是，由于原材料的严重缺乏，导致产能和出货量锐减，从而影响市场价格波动。因此，官方称只有等到原材料价格下降并且原材料供应充足，市场疲软的态势才能得到根本的解决。有消息说，这次原材料的供应不足，并非SUPERCARD DS ONE一家，国内其他许多大牌烧录产品如N-CARD、EZ等都遭遇此问题。





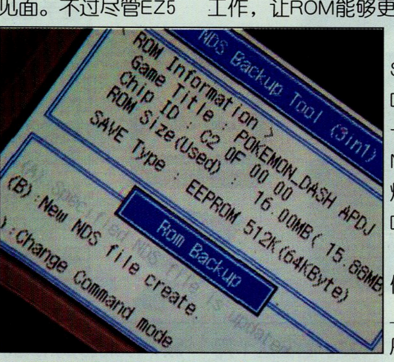
谢杰	拿PS和同学的PSP对换着玩，终于，也双平台制霸了！
读者资料	男，18岁，广西桂林市三名路8号3-3，541001

Ez flash zone

EZ专区

进入初秋九月，我们广大的学生朋友们都已陆续开学了，对于玩家们来说也要调整各自的心态和作息时间来迎接新学期的挑战了，但玩物不丧志，面对呼之欲出的EZV新内核，依然是扑朔迷离，始终未能和大家见面。不过尽管EZ5近几个月没有更新内核，但也没有在兼容性上出现大的问题，也许厂家在从另一个角度来证明EZ5其良好的兼容性和稳定性。

不过关于新内核的动向也并非是遥遥无期，据官方消息，新内核又将有小的变化，随着moonshell1.71新版的推出，EZ5的系统也将建立在moonshell1.71的基础上，为了力求完美，会把之前的代码舍弃，进行重新编写，当然界面也会有所改变，此外还有内置混合模式、添加软复位、金手指等功能，不过看来大家还是要稍微等上一小段时间了。与EZ5的平淡相比，EZ三合一的销售情况一直很火热，由于其全面支持主流SLOT1卡，仅仅用很少的消费就能实现震动卡、浏览器拓展卡和GBA烧录三大功能，因此热销也是显而易见的。受全球性脱销影响，目前不少地方都出现了严重缺货的情况，官方也在积极地安排生产提高产能以保证供货。另外得到的消息是Slot-2端的GBA卡大小的EZ三合一，已经开始逐渐减产了。其实对此也并不足为奇，主机的销量当然会影响到厂家的决策，特别是目前国内NDSL的普及率已经很高的情况下，玩家们都已经完成了升级换代。

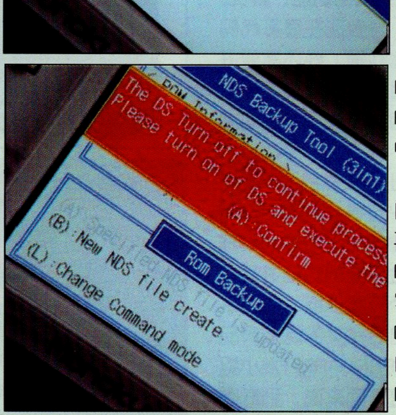


上期为大家介绍了软件达人Rudolph 为EZSLOT2系列烧录卡制作了的DUMP工具NDS_Backup_Tool_Slot2 ，不过在此之后Rudolph并没有停止研究而是继续着自己的软件的开发。继NDS_Backup_Tool_Slot2之后Rudolph又成功开发了NDS_Backup_Tool_3in1 EZ三合一用DUMP工具，感谢Rudolph一直以来所做的工作，让ROM能够更加自由地分享。

该软件的原理就是用SLOT1烧录卡引导进入DUMP模式，之后换正版卡，把ROM写入EZ三合一NOR中，最后再写入SLOT1烧录卡的TF卡中完成DUMP。

可到NDSBBS自制软件区下载NDS_Backup_Tool_3in1软件，解压后把主程序打好DLDI补丁，接着把打好补丁的程序拷到SLOT1烧录卡里，启动程序，此时会提示更换正版卡带。这时再直接取出Slot-1烧录卡，放入Z版卡带，显示出Z版卡带的相关信息。

1、按LR切换模式，有备份存档、备份卡带，切换到如图的模式 按B就开始DUMP ROM，软件先会擦除EZ三合一的NOR，之后会把DUMP的ROM写入EZ三合一的NOR中，写入完成后会有提示。

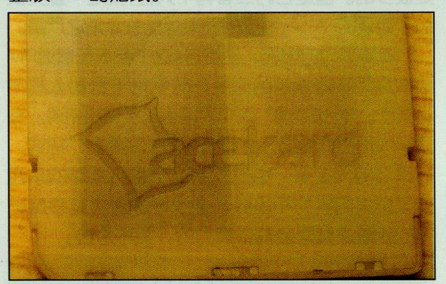


2、提示关机，这时关闭NDSL重新插入SLOT1，再次进入程序，程序会把ROM从EZ三合一的NOR写入到SLOT1的TF卡，DUMP完成，之后程序会自动擦除写入EZ三合一NOR中的文件。



AK2样品照片泄露

这是笔者在yyjoy.com的要乐电玩网论坛找到的图片。爆料的网友“统一用户名”称这是AK2泄露出来的照片。在黑白两种外壳的照片之后，他又陆续放出了一张半透明的黑色AK2和一整版AK2的贴纸。



笔者猜测前三张外壳图很可能是Acekard内部交流外壳的凹字LOGO效果图，因此没有照出全部的卡带外观。但是奇怪的是，不论是外壳还是贴纸，上面写的都是“acekard”，而不是大家所认为的“acekard2”。这是什么原因呢？估计是AK的新产品并不打算简单命名为2，而是像现在很多游戏系列的做法，来一个副标题，但这个副标题同样没有出现。不管怎么样，我们这里暂时还是管这张卡叫做“AK2”。

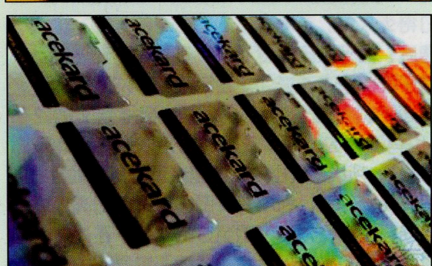
最后一张照片中的贴纸应该是采用了炫彩防伪技术，给人感觉非常高档。贴纸高度明显不是一张DS游戏卡的高度，只有大概一半左右。所以应该是卡带背面的贴纸，这也符合AK的风格。（AK+就是市面上唯一一款背面也有贴纸的烧录卡。）那么卡带前面的贴纸是什么样子呢？笔者的观点是：前面没有贴纸。因为在照片中可以看到AK2采用了塑膜凹字工艺，直接将LOGO打在外壳上，这样做的成本是比较高的，厂商没有理由再来张贴纸把这个给盖住。或者做一种贴纸在LOGO部分镂空，露出LOGO，不过那种样式估计是没法看了。

从那张透明外壳的AK2照片里，我们可以看到两块芯片。左边的长方形芯片应该是Nand Flash芯片，也就是说：AK2使用的是内置闪存！根据论坛网友爆料，现在Nand Flash价格上涨，1G容量的Nand芯片售价要140~150元人民币，2G要再贵100元左右。所以，AK2即使是内置1GNand，售价也肯定不便宜，2G的话就更不用说了。我们可以参考一下1G闪存容量的G6 DS Real，在刚出来的时候市场参考售价为398元。加上现在芯片价格上涨，1G容量的AK2很可能达到400元以上，绝对的高端产品。不知道有多少玩家能够接受这个价格，笔者也希望AK2能便宜一点。

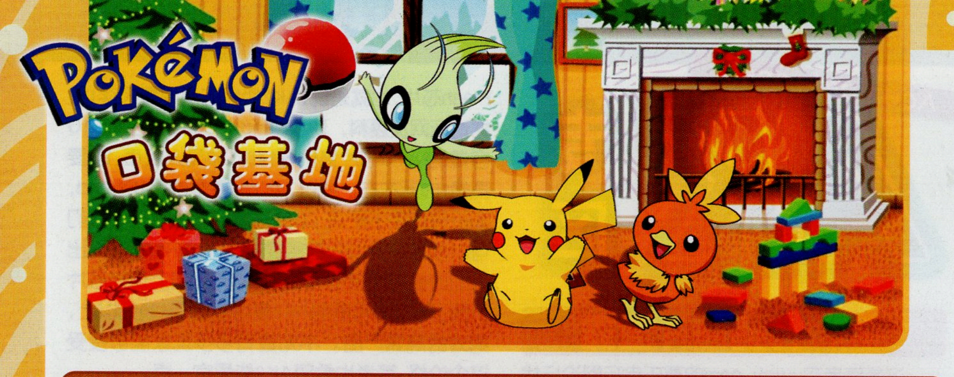
如果你细心一点，一定能看到那贴纸的形状特别奇怪。为什么上部要做成那种阶梯状？首先可以肯定是为了符合卡带的外观，所以卡带外壳很可能就是呈阶梯状。笔者通过和AK+背面贴纸的对比，发现AK+的贴纸在TF卡插槽的位置留出了一个类似U形的缺口，这个缺口和这次AK2贴纸右上角的缺口很像，这说明AK2很可能也可以插TF卡。又有内置闪存又可外接闪存卡，如果是真的话那就非常强大了——你光买一个AK2就可以直接进行游戏，如果觉得容量不够，还可以再添置TF卡。同时拥有这两种传统烧录卡的优点哦。

最后相信大家还有一个问题：如果真是内置存储的话，怎么烧游戏进去呢？之前几种流行的内置存储烧录卡要么有专用的读卡器或烧录器，要么需要从Slot2端的配套卡上烧入Slot1。那么AK2呢？光从这几张图片中是无法得出答案的，希望AK2能找到全新的烧录方法，到时候给玩家一个惊喜。





郑凯	生活没了游戏就好比吃饭时没了筷子（这两者能比较吗……）
读者资料	男，16岁，福建省平潭县西航路西桂园7号4单元，350400



口袋战术 珍珠钻石新增道具分析(1)

从金银时代开始，道具这个要素在PM对战中一直都扮演着一个非常重要的角色。到了珍珠钻石（以下简称DP），道具更是作了非常多的改动与增加，在实战中起着至关重要的作用。那么DP中的新道具在对战中究竟实用性如何呢？下面我们就向大家一一介绍。

专爱围巾（こだわりスカーフ），提升速度至1.5倍（非提升一个等级），但每次交换上场只能使用同一个技巧，副作用和专爱头巾相同，专爱头巾提升的是物理攻击而它提升的是速度。在前作中，专爱头巾适合的PM范围较广，大致可以分为三类：一是攻击力达到一定高度，招式也不至于太贫乏的PM，速度自然是越快越好，如肯泰罗、化石翼龙和大猩猩等；二是一些拥有高速度或高耐久，有一定攻击强度的PM，以专爱头巾作为增加攻击输出的手段，如顽皮弹（大爆炸的攻击强度相当大）、卡比兽等；三是利用它的副作用，用戏法把它交换给别人用来害人的，如橡皮猪、胡地和女郎兔等。拿专爱围巾和专爱头巾作比较，专爱围巾的适用范围更是非常之广：上到高速的化石翼龙和雷精灵，下到低速的重甲暴龙炮头龙，都有可能以专爱围巾来超过自己原本不能超过的对手，如化石翼龙先手地震做掉顽皮弹、重甲暴龙先手大角顶死蘑菇袋鼠等。总的来说，专爱围巾的适用范围虽然广，但是使用专爱围巾的PM本身要有一定的攻击强度，也就是所谓“能打得死人”。专爱围巾的使用目的是为了达到高速度，而追求高速度无非就是为了高速进攻、高速干扰以及高速辅助。在专爱围巾的副作用下，高速干扰和高速辅助的实用性被降到非常之低（也有例外的，如专爱围巾蘑菇袋鼠高速催眠后交换），所以凸现出来的高速进攻就有了更为重要的意义。此外，利用专爱围巾所造成的高速度交换道具也不失为一个相当好的战术。在这点上专爱围巾由于能强化速度，要强于专爱头巾和专爱眼镜，因为会戏法和地下交易又拥有高速度的PM是很少的。但是它们三者有个共性，就是一旦交换给了错误的PM，所造成的后果可能会非常之严重。

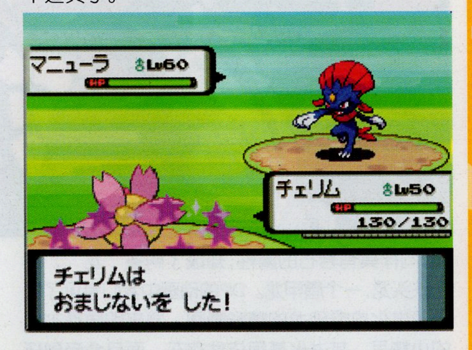
专爱围巾的出现，使得394这个原本在普通PM眼中几近不可逾越的速度鸿沟变得不是那么高不可攀了，“谁快谁慢”这个界限也越发模糊不清。专爱围巾正在造成或将要造成一系列在努力、招式、道具上的大变革，也使先读这个相当缥缈的东西有了更大的魅力和趣味。要说专爱围巾是珍珠钻石的新增道具里最有影响力的，实不为过。



专爱眼镜（ネこだわりメガ），提升特殊攻击招式威力至1.5倍（非提升一个等级），但每次交换上场只能使用同一个技巧。一看就知道，这个道具就是专爱头巾的特攻版。相同的副作用，不同的地方在于专爱头巾提升的是攻击而专爱眼镜提升的则是特殊攻击。因此专爱眼镜的用户群也可以仿效专爱头巾，大致分为三类：一是特殊攻击力达到一定高度，招式也不至于太贫乏的PM，速度自然是越快越好，如耿鬼、宝石海星、胡地等等；二是一些拥有高速度或高耐久，特殊攻击力度也不低的PM，如雪女、水精灵等；三是利用它的副作用，把它交换给别人用来害人的PM，如橡皮猪、胡地和女郎兔等等。值得一提的是胡地：本身专爱眼镜对于胡地就是一个非常适合的道具，

对于胡地来说，不管是把它交换出去害人还是留着自己用都是非常强悍的战术。对胡地来说非常强悍，对对手来说可就防不胜防了。

专爱眼镜这个道具并不如一些人所想的一样成为一个鸡肋，而是有直追专爱头巾之势，成为一个同样强悍的道具。在前作中特殊攻击之所以风头要低于物理攻击，很大程度上是被快乐这个号称无视一切特殊攻击的大肉盾给压着的。诚然在本作中快乐的耐久依然强悍，诚然大部分特殊攻击依然可以被快乐无视，但是在专爱眼镜气合弹这样强大攻势的胡地耿鬼面前，即使是快乐也就是两三下的事，一旦会心一击更是可能直接秒了，在本作中，再也没有如前作的快乐一样强悍的特殊盾牌，再加上综合性能高的特攻招式要丰富于物攻招式。所以专爱眼镜的综合性能虽然还是略不如专爱头巾，但也是相当强悍的一个道具了。

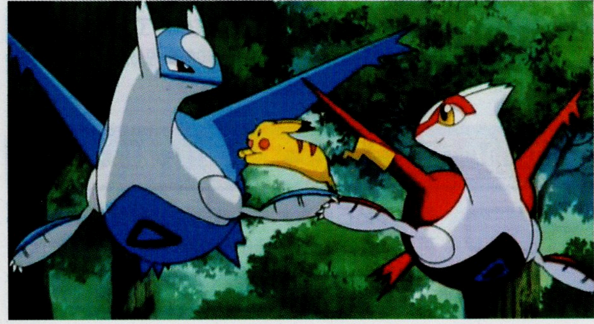


口袋周边 历代口袋妖怪形象设计发展回顾(3)

超能女皇典型的女性外型在以前的pm中是非常少见的，她能了解人的心灵波动，能预知未来，这样的女皇怎么说也要有个骑士来守护，于是四代的超能斗士应运而生与女皇配对，双手化作自己的利器，从意念攻击的特攻转向了靠气力生存的斗士，不过他为何需要用觉醒之石来进化，则需要DP的剧情发展来告之我们。接下来就是完美的水都守护神了，他们像是夫妻（被水都TF），不,应该说是兄妹，从第五部剧场版公映来，这对兄妹就牵动了所有口袋迷的心，可以说水都是设计得最为人性化的PM了，双“手”的造型，可以变身成人的创意，再加上其传说，我们在水都身上找到了关于人类和小精灵相处的一个局面，卡农最后的一吻，给多少人留下了难忘的印象……心之水滴，让我们的心也如此物一样纯洁而宁静。

再来看看一对宝：暴鲤龙和美丽龙。同样都是由默默无闻的小鱼，转眼变成了强大无比的精灵，一个是从一个只会跳大绳的鲤鱼王进化成凶暴的暴鲤龙，这是一种怎样的爆发呢。暴鲤龙的龙之怒相信大家印象深刻，其张开獠牙发出的破坏死光也是威力十足。但是在动画里，温柔的小霞却驾御着这只凶暴的精灵，摸摸暴鲤龙额头上的触角，凶暴的眼神顿时变得平缓起来，心灵跟着也被抚平了。到了AG的笨笨鱼，一个认为自己是最难看的小鱼，期待着自己蜕变的那一天，在经历了多少痛和苦之后，终于绽放自己的光芒，进化成了世间最美的小精灵，那娇媚的身段和望眼欲穿的眼神，还有那动听的歌声……我们从这两只小鱼到最后的大龙的变化中可以学到什么呢?

化石系列：从最早的红绿版开始，每个阶段的游戏都有一个关于化石方面的剧情，我们需要把它们带到特殊的地点复活。最初的菊石兽、化石盔、化石翼龙，它们都有岩石的属性，被称为“化石”的确名副其实。相对来说菊石兽是群居，化石盔充满了神秘和独立，而化石翼龙则是和暴鲤龙一样的凶暴，是很难驯服的精灵。我们在看到这三只PM的化石时，会不由自主地联想它们原来的样子。镰刀盔和化石翼龙的实力我们在水都守护神的剧场版中见识过了，尽管是化石，但是它们能顽强地生存下来。超世代为我们送上了化石花和化石蝎，一朵花和一个蝎子，走的是另类，也是除了水生和天空以外关于古代植物和虫属性上的研究和发现。单看化石花还真让人觉得真是一个已经成为了活化石的奇特植物，而蝎子那两只间距甚远的眼睛，让我们也能联想到现实中我们对于古代生物的一些发现和憧憬，是否活化石生物都会和现代生物的外形有很大的不同呢?来到新的DP时





二代出现的巨甲龙显然是实力派和力量派的代表，动画中对尤基拉的个性和心灵描写很到位，从不接受自己的出生，到一步一步地走出心里阴影，伴随着小智一点一滴地打开心扉，加上声优赋予由基拉一种另类的个性，实在很难让人忘记。二段进化后完全看不出那到底是个什么东西，就像一个蓝色的顽石一样，而终极进化的巨甲显然是强大无比，尤基拉的母亲暴走的一幕依然记忆犹新，对孩子的关心和爱深深地印在心里。在第四部剧场中，看似温和的巨甲龙在变成黑暗属性后破坏力相当强悍，加上深色尤其是黑色的背景，让巨甲充满力量感和征服感，也显得霸气十足。

代，同样具有岩石的属性，却成了两条“龙”，一个铁头龙，一个盾甲龙。DP的动画中我们看见了铁甲龙进化成爆破龙的精彩瞬间，原来即便是古代的小精灵，其进化基因依然存在，而且会受到环境和心的变化而产生奇妙的反应。来看看这两只龙的设定，典型的极端美，一个是超强攻，一个是玩命守。但我们从形象上不难看出，DP的化石已经和最初的化石翼龙等不同了，有着一种现代感的“雕塑”美。它们不再像之前的那些化石一样躲躲藏藏，隐世于不为人知的地方。它们可以来协助人类，和人类共同生活在一起，这难道不是一种突破么。化石是珍贵的，也许我们希望它们在某个角度安静地活着，过自己的生活，也许我们想发现它们，并给予它们帮助和进行更深的研究。无论如何，生命在化石上得到了延续……

600种族PM：初代的迷你龙是笔者在动画里最梦寐以求的PM，当看到其进化成哈克龙后不由得感叹到这世界上竟然有如此漂亮的PM！无论是从外形还是能力上，它可以自由地控制下雪和下雨，或许是因为加上了“传说中”这一个光环，让哈克龙绝对不比那些神兽来得差，反而更加显得珍贵和神秘。不过看过《超梦的逆袭》后，才知道其中憨厚老实的快龙原来是哈克龙的进化，顿时让笔者觉得好失望，形象上的差别真的太大了，这才想起口袋最开始的十几集中正辉等待的那只神秘的PM，原来那漆黑而庞大的身影正是快龙。幸而在龙系道馆后的那个神秘花园，当看到快龙孤独地守护着上代龙系道馆这片净土时是如此的温和与安详时，笔者的心里又重新充满了敬意。

三代宝石中，同样具有“龙”的感觉的当属血翼了，游戏里也是靠龙舞风光无限，动画里的表现个人觉得只是一般。不过和巨甲一样，最初的宝贝龙尚有可爱的一面，并具有坚强的性格和奋不顾身的勇气。在一段进化后却又看不出那是个什么生物，简直就像一个把自己包起来的四角圆桌子，只有到了最终进化成的血翼飞龙，在形象上才具有威猛的气势。血翼在剧场6中作为魔术师的强力PM登场，开始和蜻蜓龙的战斗还能看出其强大，双方你争我夺的破坏死光一个接一个，但在和变种固拉顿战斗时只能用“天外有天”来形容，面对神兽固拉顿，血翼只有到处躲避的份了。

属性和形象上的设定沿袭了龙的特点的四代DP的沙地龙也诞生了，不过在形象上真是不敢恭维，是既不帅气也不温和，倒是多了几分残暴的凶相，当然所有准神兽的最初形态都是偏可爱性，不过沙地龙的2段进化显然比巨大甲和血翼飞龙的形象来说让人感觉更像一只龙系精灵，从1段进化就明显看出凶恶的形象，最终进化更是把这一概念发挥极致。游戏中的图鉴姑且如此，由于DP的动画暂时还没有针对沙地龙的特辑，就不过多评论了，期待能够比图鉴设定得更加完美。沙地龙也算是秉承了600PM的一贯作风了，期待他在DP动画里的表现。总体看来600PM就是实力的象征，作为准神兽级的精灵当之无愧！

《剧场特报》

主角PM

1、迪亚路卡&帕鲁基亚

本次剧场版的前两只主角妖怪毫无悬念的就是NDS钻石珍珠游戏的封面神兽迪亚路加与帕鲁基亚。作为钻石珍珠的一级神兽，这两个家伙的到来为这部十周年纪念大作增添了几分隆重，我们来看一看有关它们的一些资料。

迪亚路卡（ディアルガ/DIALGA）
种类：时间口袋妖怪
属性：钢/龙　　身高：5.4m
体重：683.0kg　　特性：压力

新奥地区传说中能够操纵时间的口袋妖怪，胸前有钻石的结晶，以鹿的形象设计而来

帕鲁基亚（パルキア/PALKIA）
种类：空间口袋妖怪
属性：水/龙　　身高：4.2m
体重：336.0kg　　特性：压力

新奥地区传说中能够操纵空间的口袋妖怪，双臂上有珍珠状的圆盘，以飞马的形象设计而来。

2、达库莱(ダークライ/DAKRAI)

外形看似反面角色的达库莱，这次在剧场中却是充当阻止迪亚路加与帕鲁基亚对战的正义使者，它保护着小智在世界崩溃之前到时空之塔顶端拿到决定胜败的关键道具，他们能够最终取得成功吗？
种类：暗黑神奇宝贝　　属性：恶
特性：梦魇（对手进入睡眠状态每回合HP会逐渐减少）
身高：1.5m　　体重：50.5kg



特邀声优



石坂浩二，本名武藤兵吉，1941年出生于东京，日本老一辈资深演员，代表作有电影《犬神家一族》、《细雪》、《哥拉斯》、06年重拍的日本大片《日本沉没》，电视剧《水户黄门》、《白色巨塔》、《新撰组》等等 。在本次口袋妖怪剧场版中饰演幻影般的口袋妖怪达库莱。



山寺宏一，1961年出生于日本宫城县，声优、演员、DJ、司仪，是动画作品少而精、电影配音多而全的日本一线男性声优，代表作有动画《乱马1/2》、《X战记》、《天空战记》、《新世纪福音战士》、《最游记》、《米老鼠和唐老鸭》，日本版电影《指环王》、《怪物史莱克》、《功夫足球》（星爷的日本御用声优）、《生死时速》等等。参与了至今为止所有口袋妖怪剧场版的配音工作，在本次剧场版中饰演阿尔贝特男爵。



山本耕史，1976年出生于东京，日本著名演员，曾获得日本NHK43届日剧学院奖助演男优赏在内的六项大奖，代表作有电视剧《同一屋檐下》、《拥抱明天》，音乐剧《RENT》等，曾为动画《花样男子》、《明日的娜嘉》等担当过声优。在本次口袋妖怪剧场版中饰演科学家托尼奥。



加藤ローサ，1985年出生于鹿儿岛，日本著名演员、杂志模特，曾获得日本NHK50届日剧学院奖最佳新人赏。代表作有电视剧《金田一少年的事件簿》、《ダンドリ。～Dance☆Drill ～》、《折翼的天使们》，电影《东京铁塔》等。在本次口袋妖怪剧场版中饰演导游艾丽斯。

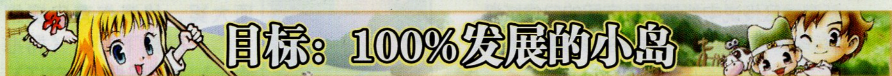


罗伯特组合（ロバート），1978年出生于福冈县，是由山本博、秋山龙次、马场裕之三人组合成的日本著名搞笑艺人，活跃于日本各类综艺节目。是现任《口袋妖怪星期天》主持群成员。在本次口袋妖怪剧场版中山本饰训练家胜海、秋山饰训练家达依、马场饰口袋妖怪巨树龟。



中川翔子，1985年出生于东京，秋叶原当红OTAKU美少女偶像，从事演员、声优、插画家、歌手、主持人等多方面职业。是现任口袋妖怪综艺节目《口袋妖怪星期天》的主持人之一，荣获最近举行的口袋妖怪动画十周年纪念祭典比赛“口袋王”称号。为《口袋妖怪星期天》演唱的最新主题曲《口袋妖怪扮装星期天》是口袋迷和御宅族都不能错过的经典电波曲。在本次口袋妖怪剧场版中饰演少女真纪。





接上期：

矿产相关NPC

人物	离岛条件	回岛条件
バルバリ	30天不对话，一个月矿石出荷数不满5	从离岛30天经过，一个月矿石出荷5以上再登场
ガルゴ	30天不对话，一个月矿石出荷数不满10	从离岛30天经过，一个月矿石出荷10以上再登场
ゴンザ—ク	30天不对话，一个月矿石出荷数不满15	从离岛30天经过，一个月矿石出荷15以上再登场
ジント	30天不对话，一个月矿石出荷数不满20	从离岛30天经过，一个月矿石出荷20以上再登场
ディノルド	30天不对话，一个月矿石出荷数不满25	从离岛30天经过，一个月矿石出荷25以上再登场
ラッドル	30天不对话，一个月矿石出荷数不满30	从离岛30天经过，一个月矿石出荷30以上再登场
ジェイフレド	30天不对话，一个月矿石出荷数不满35	从离岛30天经过，一个月矿石出荷35以上再登场

年轻女性NPC

人物	离岛条件	回岛条件
マサ—ラ	30天不对话，进贡次数不满5次	从离岛30天经过，一个月进贡女神5次以上再登场
ルシュ	30天不对话	从离岛30天经过
ホルン	皮埃尔（ピエ—ル）离岛则离岛	皮埃尔（ピエ—ル）再登场则再登场
トニア	30天不对话，一年内料理祭获胜次数不满2次	从离岛30天经过，一年内料理祭获胜3次以上再登场
トウリ—	30天不对话，一个月料理做成不满5	从离岛30天经过，一个月料理做成数20以上再登场
アイリ	30天不对话，一个月料理做成不满20	从离岛30天经过，一个月料理做成数50以上再登场

中年男性NPC

人物	离岛条件	回岛条件
ルア—ド	莉莉（リリ—）离岛则离岛	莉莉（リリ—）再登场则再登场
ダナフォ	30天不对话	从离岛30天经过
レイス	30天不对话	从离岛30天经过
ジョン	30天不对话	从离岛30天经过
ラジ—ル	30天不对话	从离岛30天经过

老年男性NPC

人物	离岛条件	回岛条件
ルベルク	30天不对话，好友度不满9	从离岛30天经过
ガロバ	30天不对话，好友度不满9	从离岛30天经过
ザロ—テ	30天不对话，好友度不满9	从离岛30天经过
ノクス	30天不对话，好友度不满9	从离岛30天经过
ポノット	30天不对话	从离岛30天经过
バ—ティス	30天不对话，一年内节日参加数不满4次	从离岛30天经过，一年内节日参加数6次以上再登场

老年女性NPC

人物	离岛条件	回岛条件
ネルヴェ	30天不对话，友好度不满9	从离岛30天经过
エルザ	30天不对话，友好度不满9	从离岛30天经过
アンネ	30天不对话，友好度不满9	从离岛30天经过
ウェスティ	30天不对话，友好度不满9	从离岛30天经过
ターミア	30天不对话	从离岛30天经过
ファネット	30天不对话，一年内节日参加数不满3次	从离岛30天经过，一年内节日参加数5次以上再登场

矿石镇来客

人物	离岛条件	回岛条件
カレン	春离岛	秋1日–冬25日再登场
ポプリ	春离岛	秋1日–冬25日再登场
ドクタ–	秋离岛	夏1–25日再登场
クリフ	夏离岛	春1–25日再登场

小孩子NPC

人物	离岛条件	回岛条件
ロサラ	ターミア离岛则离岛	ターミア再登场则再登场
ブル–ク	ルシュ离岛则离岛	ルシュ再登场则再登场

住人家扩建及其条件

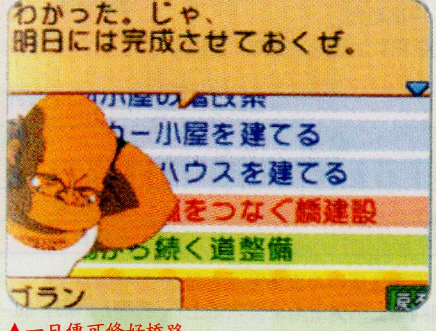
扩建小屋	条件
タロウの家	出货物2000个以上
教会	ロヴェン好感度30000以上且未离岛
木工屋	エリザ登场
动物屋	所有动物用物品购入一次以上
行商人之家	在行商人处购买物品的金额超过100万
ダルシャンの家	矿业相关人物全部登场
元祖宿屋	居民20人以上
本家宿屋	居民30人以上
食堂	购入厨房后，居民25人以上
咖啡店	购入厨房后，居民20人以上

▶矿石镇的カレン在本作也有登场。



▲敲碎巨石，开启水田。

住人家的增筑主要分为废屋的新建、住人家的扩建以及其他三个部分，废屋的新建占7%，住人家的扩建占5%，其他6%。废屋的扩建主要跟随着居住者的出现而出现，包括动物屋、大工屋、渔夫屋以及两座宿屋和食堂、咖啡屋。住人家的扩建共10间，当主角完成一定条件后进入该处时触发“新しくなったXX屋”事件。其他包括岛的繁荣、巨石开启等。需要注意的是，主角自宅的增筑扩建是不会增加发展度的，但随着主角的扩建以及购买家具等事件，会引发其他住民的入住而增加发展度。



▲一日便可修好桥路。

修建桥梁以及道路是增加发展度最快的方法，每修建一次可增加3%的牧场度，本作共有8条道路、3座桥梁供修建，道路每条10000G，桥梁的价格分别是10000G、20000G、30000G以及500本木材，如果钱足够多，可以很迅速地增加这高达33%的发展度，且开启所有场景。

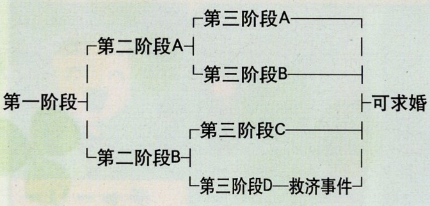
要达到100%的发展度并非易事，尤其是本作起步较难，接下来就请随着青青牧场的发展一同来共建属于我们的小岛吧，各位牧场主们，要开工咯。



小岛爱情事件



首先花点篇幅说一下本作中爱情事件与以往的改进之处。牧场一直以来遵循着“四个爱情事件定终生”的规律，每当结婚相手的爱情度达到0、10000、20000、40000以上时均可发生爱情事件，但如果其中一环选择错误，则无法触发下一事件，最终无法求婚成功。那么小岛中呢？本作取消了黑心事件，即爱情度在0－10000时没有爱情事件可触发，爱情事件被分为了三个阶段，如下图。



根据主角的选择不同，有可能出现分支事件。选择的选项是可以提升对方好感度的，则下一事件会触发A（C）事件，而除此以外的选择都会在下一事件触发B（D）事件，按上表的线路，只要第一阶段和第二阶段任意一个阶段选择正确，则均可顺利求婚，而若走了B－D线路，则需要多触发一个救济事件。但无论走的是哪条线路，均不会影响结婚，换言之，本作爱情事件的选择的对错仅影响对方的好感度以及下一事件的内容，最终主角只要完成任意线路均可向对方求婚，所以按照自己的想法做出选择吧，她是否真的适合你，一试便知。

本作结合了男生版和女生版两个版本，所以选择不同的主角可追求的对象当然是不一样的。男生版可追求的对象有チェルシー（女主角）、ジュリア（动物屋MM）、セフィーナ（矿场MM）、ナタリー（村长孙女）、リリー（歌星MM）以及魔女；女生版可追求的GG有マルク（男主角）、ヴァルツ（牛仔GG）、エリク（眼镜GG）、ダニー（渔夫）以及シバ（野人）。

完成所有爱情事件后，还需要达成以下条件方可求婚：

1、结婚相手好感度60000以上（10心）。

2、自宅已增筑且另一张床购入。

3、已获得青之羽毛。

4、神父和修女未离开小岛。

关于青之羽毛，本作利用品质上升机可以引发重婚BUG（将青之羽毛放在品质上升机后可再次购买到青之羽毛，如此反复可制造多根青之羽毛留存），但即使结婚多次，家中的妻子仍然是最近一次结婚的对象，且一旦“离婚”是不可以再复婚的，所以诸位玩家请慎重考虑哦。

チエルシー（切尔西）

生日：春20日

喜好：无

登场条件：全地图打开，本家宿屋增筑，除了矿石镇和自己的孩子以外的有头人全部登场后出现



チエルシー（春20日）																			
	AM						PM												
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
结婚前	本家宿屋																		
结婚后	主角自宅																		

女生版的主角，在男生版作为牧场见习生登场，好学的她不断地向岛上的男主角求教牧场上的事情。游戏中她是相当难追求的一位，因为她不喜欢任何东西也不讨厌任何东西，所以送礼是个很大的问题，建议每天在宿屋门前拣一棵杂草送给她即可。当然不要忘记对话哦，对于增长速度极慢的切尔西来说，对话增长的好感度也可以极大地影响求婚条件达成的事件。

第一阶段

时间：PM0：00—PM5：00

地点：自宅

天气：大晴天，晴天

条件：チェルシー爱情度10000以上

选项：1、“いいよ” チェルシー好感度+3000→第二阶段A

2、“今はちょっと……” チェルシー好感度−

2000→第二阶段B

第二阶段A
时间：PM0：00–PM5：00
地点：自宅
天气：大晴天，晴天
条件：チェルシー–爱情度20000以上
选项：1、“秘密にしてるから” チェルシー–好感度–2000→第三阶段B
2、“いくらでも见て行くといいよ” チェルシー–好感度+3000→第三阶段A

第二阶段B
时间：PM0：00–PM5：00
地点：街2
天气：大晴天，晴天
条件：チェルシー–爱情度20000以上
选项：1、“行く！” チェルシー–好感度+3000→第三阶段C
2、“用事があるから” チェルシー–好感度–2000→第三阶段D



▲牧场见习生。

第三阶段A
时间：PM0：00–PM5：00
地点：宿屋
天气：大晴天，晴天
条件：チェルシー–爱情度40000以上
选项：1、“やっぱりおいしい作物が采れる” チェルシー–好感度–2000
2、“动物达ととっても仲がいい” チェルシー–好感度–2000
3、“皆からしたわれる场所である” チェルシー–好感度+3000
→任选，均可求婚

第三阶段B 牧场主の休日
时间：PM0：00–PM5：00
地点：宿屋
天气：大晴天，晴天
条件：チェルシー–爱情度40000以上
选项：1、“钓りをするよ” チェルシー–好感度–2000
2、“本を读むかな” チェルシー–好感度–2000
3、“……休みなんてないよ” チェルシー–好感度+3000
→任选，均可求婚

第三阶段C チェルシー–のお誘い
时间：PM0：00–PM5：00
地点：自宅
天气：大晴天，晴天
条件：チェルシー–爱情度40000以上
选项：1、“喜んで” チェルシー–好感度+3000
2、“先约があるから……” チェルシー–好感度–2000
→任选，均可求婚

第三阶段D 幻灭
时间：AM6：00–AM11：00
地点：自宅
条件：チェルシー–爱情度40000以上
无选项，チェルシー–好感度–1000
→救济事件

救济事件 チェルシー–の心づかい
时间：PM0：00–PM5：00（非火曜日、木曜日）
地点：タロウ村长家
天气：大晴天，晴天
条件：チェルシー–爱情度50000以上、第三阶段D已发生，タロウ家已扩建
无选项，完成后チェルシー–好感度+2000，タロウ以及フェレナ好感度+1000
→可求婚



▲虽然对主角很失望，但还是有救济事件。



翔武的狩猎生活

个人资料
翔武
狩龄：1年
等级：hr6
目前最爱用的武器：黑锅【真好吃】（大家也要对食物有爱啊）
最不爱用的武器：霸弓
本期最衰的事：用电击小熊的时候给别人看有多kuso，结果别人看到的是我挂了。
本期最炫耀的事：多人一起打红黑龙时，同伴被吼住，多次用扩散2救人，但是却被称为“狙击王”……

上期因为一些特殊情况，专区暂时停了一期，这期专区照常。

官方下载任务似乎已经不更新了，只停留在天地之怒了。按理论上，任务的可扩展性还很强呢，比如炎王炎妃之类的。不过从这点也可见，制作自制任务的玩家们思路很开阔，对这个游戏比官方还有爱。

不过说回来，MHP2打到现在所有怪物所有场景也都打熟了，很多人在很早就完成了众多上位装备的制霸了，还是素材太好刷了啊，如果像MHP或MH2那样，大概玩的时间会更长一些。



最近事情比较多，MHP2到达快500小时后就一直放着没怎么玩过，官方放出新任务的时候会打打看，最近官方新任务，彻底懒得动PSP了。前两天著子也闲了一下，和他打了一场天地之怒，两个人抱着怀旧的心情就进去了。著子穿的霸装去的，我本想带着电击小熊G穿一身金毛去，结果忘记换了，直接拿着激锤穿着轰龙S进集会所了，也懒得回去了。

著子打法还是求安稳派，血少一些就吃药恢复。我纯属在那里瞎玩，只要是龙冲过来就想



玩停龙，经常被另外一只偷袭，然后陷入两只龙的连击中。著子有时还用粉尘帮我恢复下，虽说未必真的需要恢复吧，但还是很感谢的。中途因为贪玩挂了两次，剩最后一次的时候开始认真打，最后安稳通过。发动解体术大，在金火龙尾巴上挖了个逆鳞，任务通过后奖励了一个红玉。不过还是那次去避风堂和几个人都用电击小熊G，斗技场弥漫了小熊的叫声……

有人问我既然喜欢玩，为什么不练练那些高段技巧。其实我自己也想练啊，不过真的是没时间，导致目前水平还是不高不低的状态。

老实说，如果现在时间真能腾出来了，我倒想玩玩PC版的，虽然很多人说不好，但也是怪物猎人啊。

狩人营地专栏想改一改了，各位猎人如果有什么建议可以写在回函卡上，好的会采纳的。

轰龙讨伐指令

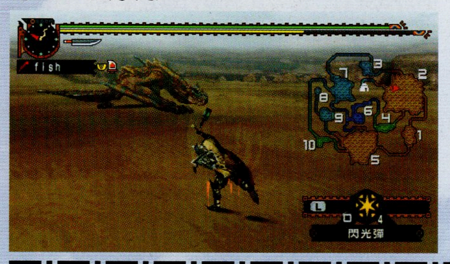
看了某武的讨伐指令书登了许多个月了，一直想写写轰龙心得，迫于时间无奈，推到现在……

首先介绍一下，本人HR6新手……刚刚完铠龙延髓正在修身养性……

好了言归正传。轰龙是至今为止我打得比较多的怪，因为无聊就修理它……（它凶，我得比它更凶。）话说轰龙是MHP2的新品种，刚开始看到就骇人了，最早在雪山遇到那次把我吓得……也是它让我知道原来用太刀是会弹刀的……（欺负跳跳类习惯了……）后来到了村长紧急的绝对强者，我还是用换区法打扩2把它干掉的……那时候打得惊心动魄啊……

由于本人是太刀控，所以后来为了刷轰龙下位装，拼命杀轰龙，以至于现在想起来我都发现要不是因为轰龙我还不知道有鬼斩破这把好刀……或者说鬼斩破某种意义上来说就是为了轰龙而生的刀……

好了，废话说到这里了，说说打轰龙的心得吧。（新手向）



1.心态很重要。

何谓心态呢，就是不能急，急了就贪刀。轰龙的速度和力量都是一流，所以和他拼快咱不一定是对手。关键在于人家是动物，咱是人类，咱的脑容量高。所以，打轰龙耐心是关键。严禁贪刀。

我记得有一次同学卡在轰龙了，于是他遇到我说妈的打了好多次轰龙打得郁闷的时候我就去砍镰蟹泄愤，你看镰蟹那厮，明明攻击力不如你还不躲，硬要跟你拼命，我就这么扛着把它干掉了，真是一脑残……听了这话我顿时无语……换句话说，我同学就是扮演镰蟹的角色，而轰龙就是扮演我同学的角色……也难怪我同学会越打越热血，怎么都打不过轰龙。

所以我建议大家有空可以多去打打电龙之类的，至少它会训练你如何不贪刀。

2.关于道具的使用。

大家都知道，绝大多数的龙都吃闪光的，闪光本人认为也是虐轰龙的一大利器。而丢闪光的时机就显得特别重要。（题外话，光虫去敲树用白猫锤子爆多。）

而新手往往闪光扔不好。这里得说一个新人的误区。闪光并不一定要丢在它头上或者眼睛前，只要在一定范围内（范围较大），让闪光的光线正对它的脸就可以。例如你可以和龙的脸朝向一致丢出，同样成功。

特殊任务

投稿任务

黑龙一家讨伐计划

任务等级： ★★★★★★★★

限制时间： 长期有效

委托人： COS教官的翔武

委托内容： 黑龙一家是最终的敌人，一击必杀的攻击力令很多猎人丧命与此，更让很多新手猎人望而生畏。对于这种影响世界和谐的怪物应该全力消灭掉。但是我们需要更多策略方法来对付它们，因此我们需要集合众多猎人的力量和智慧。提供者会给与酬金奖励。

成功条件： 将黑龙、红黑龙、祖龙的打法投予本刊。

投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注： 之前的狩猎心得和配装心得仍可继续投稿。



现在我推荐几个扔闪光的时机。

(1)轰龙蛇行停住以后转头时（如图1）。一般等它身体停住以后第一次转身的时刻。（它会转两次身，一次90度，转到正对你的状态。）在第一次转身结束前后丢闪，这样闪光会在它面对的时候发光。如果是变向的蛇行就等到最后一次停止以后。

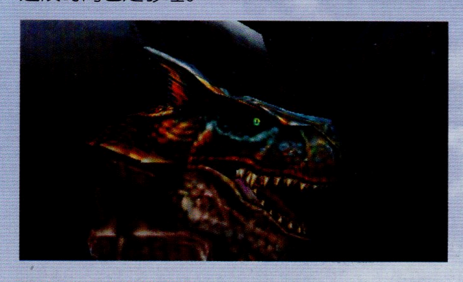
(2)吼叫以后。这个没什么技术难度，它吼叫以后头垂下来的时候丢就是，成功率很高。

(3)原地转圈以后。这也没什么技术难度，转一圈以后破绽很大，停顿又久，同样很容易成功。

(4)前踏攻击时。它迈出几步后会停住，届时丢闪就行。

注意：丢闪的距离要把握好，千万不要太近了会丢到它脑袋后面去。

还有就是埋陷阱，我一般在它变向蛇行的时候埋。只要你躲过了第一次蛇行，之后的两次变向你粗略算一下距离都打不到你的时候就可以埋了，磨刀或者埋陷阱之类需要较多时间的工作都可以在这个时候进行，很安全。还有就是它怒了以后二连飞扑，在第二次飞扑后肯定长时间硬直（就是用牙齿咬，传说中的BUG硬直）这段时间也足够埋。



3.关于攻击它的时机。

前面说过了，千万不能贪刀。我以太刀为例。（用的人最多啊最有说服力……）平时尽量保持在收刀状态，躲避它的攻击较方便。

(1)在它蛇行或者飞扑以后有一个转身的间隙，可以1~2个拔刀纵斩砍屁股或者尾之后马上滚开。一般第二个纵斩下来可以砍到头，之后建议往右翻滚（就是轰龙的左手边），因为它被砍之后不是怒了后跳或者被打得跳起来就是接着蛇行，而蛇行第一步它迈的左手，左手会抬起来就有一个间隙，刚好可以通过翻滚从那个间隙滚出去。

(2)原地转身后头会稍微前伸，方法同上，纵斩砍头就是。

(3)最大的破绽，它怒了以后它如果连续飞扑两次100%的几率会原地硬直，这个时候上去华丽地积攒气刃槽吧！！此时也是最容易断尾的时机。

(4)它吼了以后也有一定的破绽，但是不推荐打，因为空袭很小，而且它的吼有一定几率带有攻击判定，没分清楚就上去很容易一下给吼飞了。太刀或者大剑对距离自己有信心的可以用爆气槽/三段蓄力打。

(5)闪光以后砍。

闪光以后要注意不要一下子冲上去，先看看它会不会原地转圈或者吼。等到它傻了再上去爆气槽砍头。我个人不太推荐用R+△+R+△+R的方式来打，因为此招越打越近非常厉害。太近了一来会打不到高伤害的头，二来会造成卡在它的两手之间不能动弹，到时候只有华丽地被撞飞的份了。建议RRR+后撤斩，这么打差不多一轮以后它会不呆，后撤斩刚好可以退回来观察它接下来的动作，如果还是呆就再上去……不断反复……



4.关于躲避它的攻击。

(1)上面说了，平时尽量保持在收刀状态。它蛇行的时候我建议飞扑，也可以先加速跑然后突然放开R键翻滚。我不太推荐后者，因为不好控制……

而飞扑就要注意飞扑的时机了。可以如图2的距离飞扑。这样一来既可以躲避又可以在它刚经过你的时候站起来跑向他继续你的下一轮攻击。

许多人说轰龙断尾不断尾没有任何好处。其



实不然，把它尾巴断了它的长度就减少，你飞扑后趴在地上时它通过你的攻击判定也就相对减少，更有利于你站起后进行下一轮攻击。

(2)它蛇行的时候如果离它近就向右翻滚，这点上面提到这里不再多说。

(3)它小前踏攻击时，可以往自己的左前翻滚，计算好时间可以从它抬起的右手滚过去……这个说不清，只能自己慢慢体会……

(4)它的原地转身，这个只要向旁边稍微翻滚就可以，最容易。

(5)吼叫，没高耳就跑吧……没回避性能+X几乎不可能躲掉……

5.总结。

切记，不能贪刀……特别是它红了以后速度加快，一般只可一刀后翻滚。打轰龙建议选择沙漠来打，雪山地形小，死角又多，很容易给卡在墙角边直接搞死……十分痛苦。

其实轰龙打多了你会觉得只有红了以后的轰龙才是真正的轰龙，平时的怎么感觉速度就那么慢啊……

还有就是小怪最好清一清……特别是在狭窄的地方。很可能小怪一把推倒你就直接被轰龙虐杀至死了……万恶的小怪啊……

还有就是要记得带冷热饮……



轰龙狩猎方法

轰龙作为MHP2的新人杀手，取代了1代中角龙的地位。不错，轰龙的确很强，单次攻击给予玩家的伤害较初期任务中的怪物大了许多。这里便给新手们提供一种非常有效且非常简单的方法过掉村长的雪山，沙漠轰龙任务。

一般轰龙的讨伐方法很多，闪光爆弹，睡眠爆弹之类的等等。其实那样的方法也很有用，但是既然翔武征集适应新手的讨伐方法，那么个人就不推荐这些方法了。原因我想大家都应该知道，这些方法要想单人使出来的话，难度比较大。

这里以村长四星紧急轰龙任务作为蓝本来进行介绍。我的推荐策略是通过区域与区域之间来回，来顺利方便地砍死轰龙。

首先从装备说起。最好使用太刀或者双剑，因为这两种武器的速度快，容易逃，攻击输出高。到这个阶段，我想各位新手猎人应该已经拥有防御力在200以上的防具，这样就差不多了。

物品方面需要大量回血药品。首先是4本调和书、力之护符、守之护符、10剂大回复、10剂小回复、10个蜂蜜、2剂秘药、3瓶保暖、n个砥石、5个大营养剂以及5个曼陀罗，一些烤肉。如果用双刀就再带一些活力剂。

以上这些充分的准备能够确保让你百分之百的过任务。

任务开始时吃下秘药及烤肉，使体力及耐力达到150。首先我们来到8区，看到一段动画，动画结束后站在原地。记住不要靠近它，它会马上大吼一声。然后会朝你扑过去。这时你应该在6区与8区的交界口，现在拿起刀就朝它身下一顿狂砍不要担心被它攻击，因为这个位置能够帮助你很容易的让你逃回6区吃药。甚至有时候轰龙会直接把你扑到6区，不过这样可能会让你麻痹，一个人站在6区直到麻痹时间过去，不过这并不要紧。

实在逃不过去的话，就往8区的小洞里走，接着从山顶跳下去。这样有时候还能让轰龙的牙齿卡在雪山里，更方便你捏它。

大约10分钟后，它就会逃到6区，同样使用这样的方法，大约它两次倒地后就会回去睡觉，到这里任务就可以说是完成了。整个过程大约在25分钟左右。

这种方法并不需要多少技术。在区与区之间更容易多砍轰龙几刀。其实这大有血拼血的意思，所以只适合村长轰龙而不适合集会所轰龙。用这种方法基本不会死，而且也更容易刷到轰龙的头部素材。但是千万记住该出手时就出手，不要扭扭捏捏。

最后祝各位新手早日打败轰龙。

文/徐凯文

勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM

Vol.05

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三问书屋

90年代前期是任天堂主机全盛的时期。在1990年，任天堂继FC红白机之后推出了后续机种Super Famicom，也就是称霸16位元主机时代的SFC。在1991年，Square的《最终幻想4》已经在SFC上发售，同时Enix制作的SFC版《勇者斗恶龙5》也相应地提上了日程。1992年，在DQ4令玩家们痴迷了两年之后，DQ5正式出现在大家的视野中。这一作DQ是SFC上第一部作品，也是整个系列中具有特殊意义的一部。



横跨半生的感人亲情物语

如果要问整个DQ系列剧情最曲折、最感人的是哪部作品，熟悉各代游戏的玩家之中有不少人会说是5代。堀井雄二在这一部DQ剧本的编写上可以说是发挥了他的创作生涯中最大的实力，即使是从初代就接触DQ的玩家，在熟悉了5代的故事之后都会不由自主地感动起来。正如游戏的副标题《天空的新娘》一样，DQ系列以爱情与亲情的交织作为主题，这还是第一次。《勇者斗恶龙5》讲述的故事年代跨度之大，曲折程度之深，在系列中可以算得上是空前绝后。本作的剧情十分宏大，故事内容横跨祖孙三代，从少年、青年、中年3个不同的时期体现了主角的人生。

游戏一开始，主人公出生在家中，他的父亲帕帕斯在妻子的产房外焦急地等待着。随着婴儿呱呱坠地，一个充满崎岖的主人公的人生就此开始。说起来5代的主角算是DQ历史上命运最惨的一个了，刚生下来不久母亲就生死不明，从小跟随父亲云游四海，在和父亲回到家乡之后不久，他就被带到一个陌生的王国，在这里充满了宫廷内斗的阴谋与欺骗。好在他的父亲和国王交情还算不错，主角也得到一份孩子的差使——陪王子一起玩，却遭受着这个性格孤僻的王子的捉弄；王子被人绑架之后，忠诚于国王的帕帕斯去山洞营救，却遭遇了恶人的埋伏，为了不让王子与自己的孩子被伤害，而被活活杀死；之后主角与王子被拉到一个岛上做了10年奴隶，天天在苦工和皮鞭下挨日子……真是命比黄连苦三分啊。

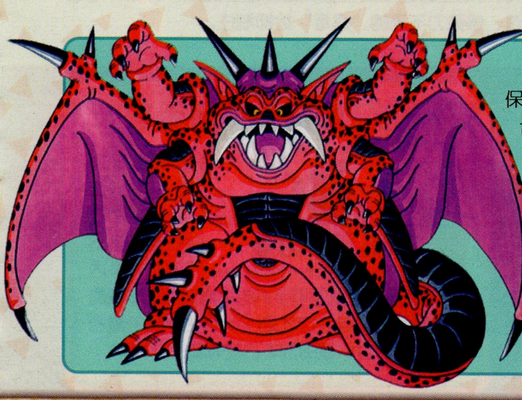
好在主角毕竟是主角，每次大难临头的时候都可以化险为夷。在和王子一起逃出囚禁之地后，他成功地帮助王子复国，拯救了水深火热中的人们，而且又同时遇到了两个对自己心仪的女子：一个是和自己青梅竹马长大的儿时玩伴，有点淘气但是很坚强的比安卡，另外一个是名门闺秀，美丽动人而且有个家财万贯的富翁做老爸的芙罗拉。随着冒险的不断推

进，这两个女孩子都有可能成为主角的新娘，但是究竟挑选谁还是要靠玩家自己决定。这个抉择很艰难，只要决定就不能再更改。在作出人生最重大的选择之后，坎坷半生的主人公终于英雄抱得美人归，然后两个人便生儿育女，从此过着幸福的生活……吗？

残酷的事实告诉玩家们，答案是否定的。毕竟大魔王还没有被消灭，之后主人公的遭遇更令所有的人难以置信。主角夫妇由于遭受诅咒变成了石像，两个孩子也下落不明；之后变成石头的主人公居然被搬到市场卖掉，在一个和他差不多倒霉的人家门口做了10年的守护神（其间这家人的孩子被妖怪捉走了，悲愤的父亲为了发泄把石像踢倒，风吹雨淋了那么多年……）。终于有一天诅咒解除了，主人公又开始收拾残破的局面，找回自己的两个孩子，带着他们去寻找老婆顺便打败魔王拯救世界，才迎到苦尽甘来的大结局。整个DQ5的故事可以说是一波三折，一唱三叹，令玩家在通关之后产生一日三秋的感想，从而为之唏嘘不已。

除了游戏剧情年代的大跨度之外，本作的另外一大特色就是怪物同伴系统的完善。这之前只有在4代的序章中有一个NPC怪物和莱安共同行动，而且还不能指挥。而到了这一代，主人公在游戏开始时不但有怪物作为同伴，而且在打败其它怪物之后，有的怪物会为你的武力所折服，主动要求加入冒险队伍，在某种程度上说，这也是主角以德服人的体现（汗）。这样一来，以前只有敌人会使用的一些特技也可以为我所用了，DQ的战斗乐趣顿时陡增。由于主角在很多情况下都是孤身一人冒险的，所以收容怪物同伴成了一件必要的事情。实际上，很多玩家都把精力放在怎样才能收到更厉害的怪物上，而不注意发展主线剧情了（像“金属史莱姆收集症”就是玩这种游戏出现的中毒症状）。不管怎么说，这个设定给DQ带来了新的玩法，而且更在日后催生了一个新的系列——《勇者斗恶龙 怪兽篇》。从GB版的DQM1、2到DS上的Joker，和怪物一起冒险成为DQ迷的另外一个乐趣。

和优秀的剧情相比，DQ5唯一的一个遗憾就是画面过于简单，在SFC版游戏容量达到12Mb的时候，这个游戏的视觉效果还停留在只比FC高一点的地步。SFC的许多机能没有得到充分利用，与同在一个平台上出现的DQ6以及DQ3重制版相比，5代的画面未免太落后了。不过广大的DQ爱好者对于这个倒并不是很在乎，毕竟这个游戏是以内涵和系统取胜的。所以DQ5在当时依旧获得了大家的一致肯定。



DQ5作为系列剧情最高作，始终在玩家心目中保持着不可取代的地位。在2004年，与Square合并之后的Enix准备在PS2上推出DQ第8代作品，在这之前制作了5代的重制版。游戏的人物形象、背景地图全部3D化，画面与音乐效果都得到了大幅度的提升，这对于10多年来一直喜欢DQ5的玩家来说，也算是一个丰厚的回报了。到了2007年，随着DQ“天空”系列三部曲全部移植DS，DQ5又一次出现在大家面前。负责游戏制作的仍然是PS2版DQ5的制作者Arte Piazza。



FF双周刊

CCFFⅦ发售日在即，所以本期带来的是FFⅦ关联衍生作品的剧情回顾，当作为游戏预热的第2弹。

AC是发生在FFⅦ的结局——萨菲罗斯召唤最强黑魔法“陨石”撞击星球事件的两年后，人们在几乎成为废墟的米德加都市周围新建了一条街道，取名“艾德加（Edge，边缘之意）”。神罗公司已经名存实亡，大家也终于了解到过度开采魔晃能源带来的危害有多么巨大，开始寻找对星球无害的新能源。正当大伙齐心协力努力重建家园的时候，人群中却开始蔓延一种名为“星痕症候群”的不治怪病，有人说是愤怒的星球对人类的惩罚，然而事实真的是这样吗？

Last Order

随AC限定版同捆的特典动画《最后指令》，将游戏里萨菲罗斯被克劳德扔下魔晃炉的情节改为自己主动跳下去。当时身负重伤的萨菲罗斯恐怕无力对付之后火速赶来的神罗部队，毕竟他只是看过杰诺娃计划的错误文献而把自己当成了塞特拉人。至于后来萨菲罗斯察觉到杰诺娃的真正目的和能力那就是CC里面要提到的关键了。

蒂法在艾德加重开了她的酒吧“第7天堂”，同时照料着一群患有“星痕症候群”的孤儿。克劳德离开朝夕相处的同伴开了一家物流公司单独行动，在某一天他遇到了3个叫他“哥哥”的神秘黑衣男子，银发绿眼似曾相识，他们的目的只有一个——寻找“母亲”杰诺娃的头部完成重组以复活萨菲罗斯。对艾莉丝牺牲怀有强烈自责感的克劳德，身上“星痕症候群”的不断发作使他在战斗中越发吃力，而突如其来的一场小雨治愈了他的星痕症，冥冥中克劳德仿佛听到了“她”的鼓励声，终于振作起来的克劳德面对融合的萨菲罗斯使出了他的最强必杀技——超究武神霸斩ver.5……

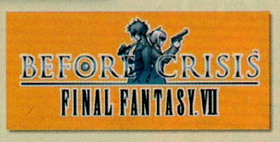
现在回过头来看看所谓的“星痕症候群”，影片里说这种病情是杰诺娃所为，所以星痕症很可能就是杰诺娃当年传播给塞特拉民族的那种病毒所引起的。被控制的星痕症患者都是小孩子，星痕症就是人体对杰诺娃细胞侵入的过度抵抗反应（过敏），小孩子的免疫系统还不是很发达，因此很容易被感染；以及身体虚弱的病人，例如鲁弗斯这种重伤之后，免疫系统受到了损害的类型。因为健康人的身体很容易将这些已经被艾莉丝发动最强白魔法“神圣”净化过、感染力不高的“病毒”给抑制住。

Check! 降临之子重组融合



FFⅦ衍生系列第二弹的DVD映像作品，连续两年参加威尼斯国际电影节的本片获取了意料之中的成功，高素质的特技效果博得观众的一致好评，更是带动FFⅦ的全球累计销量突破一千万份大关。

Check! 危机前夕阴云密布



被很多人忽略的关联作品，因为这款游戏仅对应日本国内的手机型号，可以运用手机的拍照功能制作魔晶石等物品。实际上这才是FFⅦ衍生系列的最初一部，如今全24章的剧本已经悉数更新完毕。

由危机前夕的结局展开的猜测

BC终盘，神罗特种部队的曾为了得知原塔克斯主任（他是反神罗组织“雪崩”创建者的父亲）被囚禁的地方，而与鲁弗斯达成了某项协议。鲁弗斯在和曾谈到这个协议时的表现很奇怪，他要求当时在场的雷诺和鲁德离开，只留下身为塔克斯队长的曾单独参与谈判。塔克斯是很团结的部门，成员彼此之间没有信息隐瞒。到底是怎样的内容只有曾一个人能够知道并对此负责呢？协议的文字到游戏结束都没有公开。

当时的对立点主要有两个。一是塔克斯和神罗，矛盾集中在神罗高层要求塔克斯处死原主任，曾则要从神罗手中保护主任；二是鲁弗斯和总裁，鲁弗斯对父亲的管理方式有异议，要夺取神罗公司的控制权，而总裁把儿子软禁在塔克斯总部。因此，虽然鲁弗斯是塔克斯的监视对象，在游戏前半段千方百计要除掉塔克斯，但现在他和塔克斯之间是没有利益冲突的。

协议内容的猜测：鲁弗斯要求塔克斯为自己服务，从此听命于自己。既然之前他曾经把塔克斯作为自己成为神罗社长的障碍，说明对塔克斯的能力是认同的，那么反过来利用塔克斯实现自己的野心也是有可能的。

处死原主任的命令理所当然被塔克斯拒绝，不过，就是那个对主任抱有最深感情的曾，听从了这个命令，“杀了”主任和他的女儿。当然游戏的结局里主任并没有死，曾只是演了一场戏，在一瞬间作出让主任父女俩死亡的假象；事实上，曾在听到这个命令时，连考虑都没有就举起了枪，说明他是早就知晓的，这应该就是曾和鲁弗斯达成的秘密协议。连雷诺和鲁德都不知情，所以看见主任倒地后两人都非常吃惊。鲁弗斯在最后提到了曾的名演技，也正是说明他和曾联手完成了对神罗总裁的骗局。

然而需要瞒住雷诺和鲁德可能还不仅仅是为了这个原因。鲁弗斯保全塔克斯还有别的意图，他不会因为在塔克斯总部住上3年就培养出多深的感情，在塔克斯遭到灭顶之灾时伸出援手。大胆一点的猜测，鲁弗斯对曾提出了更进一步的要求：暗杀自己的父亲。联想到本篇中神罗总裁充满疑问的死因和鲁弗斯恰到好处的出现，这里给人的感觉就相当暧昧了……



对雪崩组织的一役，塔克斯几乎全员“阵亡”，只剩下曾、雷诺和鲁德；也就是说塔克斯不再有利用价值时，鲁弗斯依然冲进打算处决他们三人的会议现场，说服自己的父亲履行承诺。至少在塔克斯眼中，鲁弗斯对他们是有恩的，所以才会在AC里那样给鲁弗斯卖命。“那就用你们的工作来表示谢意吧。”

Check! 危机核心一触即发



即将发售的FF Ⅶ衍生系列最后一作，时间轴紧接在BC的后面，不过仍然会揭示一些发生在更早之前事件的真相。战斗系统目前尚未判明，从预告片的影像来看流畅度和华丽感都很高，值得期待。

Check! 赛伯拉斯的哀悼曲



本作的故事发生于AC后1年，展现的是FF Ⅶ中隐藏角色文森特悲恋以及隐晦的过去。游戏方式改变成射击类型，还对应PlayOnline的网络模式，不过手感方面做得比较差强人意，受欢迎度不是很高。



CRYSTAL CHRONICLES.

Ring of Fates

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト



SQUARE ENIX 2007年8月23日
A・RPG 1~4人/5040日元
最终幻想水晶编年史–命运之轮 1Gb

以“家族关爱”和“手足亲情”为主题制作的《最终幻想水晶编年史》（Final Fantasy Crystal Chronicles，以下简称FFCC）终于在NDS平台上登场啦。这个系列已经发表了3款作品，在玩家口碑中积攒有一定的人气。刚刚发售的本作分成化身为双胞胎主角进行故事的单人剧情模式，以及最多能让4人同时游玩的多人联机模式。在不同的模式里，可以分别从情节与系统这两方面，体验沿着主题而逐渐展开的冒险旅程。另外，SQUARE ENIX请到了日本人气女歌手aiko为游戏演唱主题曲《星のない世界》（没有星星的世界），而且单曲CD比游戏早一天发售。

游戏名称	对应平台	发售日
最终幻想水晶编年史	NGC	2003/08/08
FFCC～命运之轮	NDS	2007/08/23
FFCC～水晶使者	Wii	时间未定

水晶编年史的物语 牵绊在双子姐弟的心中

尤利&杰琳卡 【种族：克劳瓦德族】



尤利与杰琳卡是一对双胞胎姐弟——好奇心旺盛并且心地很善良的少年，和从外表上看正义感很强但实际上内心纤细的少女。尤利很信赖总是说自己是“姐姐”的杰琳卡，却又强调两人的“立场相同”。他们相互理解，彼此都是对方所不可或缺的重要存在。

克劳瓦德族就是很标准的人类战士啦，同时也是在这个世界中数量最多的一个种族。职业特点是连按A键可以做出连续攻击的华丽动作，全部命中敌人的爽快感无与伦比，非常适合初心者上手使用。

阿鲁 【种族：犹库族】

阿鲁是教导魔法学给双子姐弟的老师，似乎尤利不在身边，杰琳卡就无法使用魔法了。他建议没办法将水晶运用自如的两人学习知识，不过只有在上课的时候会很认真。

犹库族精通魔法学和药草学，能够轻松自如地施展各类魔法。职业特技是可以看见隐藏的平台机关，并使用魔法杖令其显形出来。

咪丝 【种族：利鲁迪族】



咪丝是利鲁迪族的炼金术师，个性稳重且意志坚强，嗜好是很享受尤利的摸头。在传授炼金术给双子姐弟的同时，也在生活方面无微不至地照顾着他们。

利鲁迪族虽然看起来身材矮小，但实际上是能够独挡一面的大人。通过炼金术精制出魔法和药草，还能穿过一些地形狭窄的空间。

纳修 【种族：塞露蒂族】



拥有灵活敏捷的身躯，跳跃能力非常出众的不可思议少年。能够跟森林里的野生动物们交谈，在不慎中毒时被尤利一行人救下，从此加入进了冒险者的队伍之中。

塞露蒂族使用的武器是弓箭，远距离的射程范围是职业最显著的特征。与其他种族不同，认为什么事都应该优先考虑自己才是美德。

基本操作

按键	说明
方向键	控制移动
A	调查/攻击
B	取消/跳跃
X	魔法/道具
Y	举起/扔出
R	职业特技
L	锁定魔法
SELECT	无用
START	呼出菜单

由于FFCC系列被定位成以着重强调流畅的动作性为主的角色扮演类型，所以游戏里面的小技巧有很多，比如说物品栏里的魔法和回复道具可以直接拖出来扔到地上，一些看似上不去的高台可以通过这种叠罗汉的方法跳上去。按住A键不放就会进入蓄力状态，移动速度加快，走到怪物身边松手还能够施展威力强劲的蓄力攻击，不过会消耗角色的SP(Skill Point，技能点)；跳跃中长按A键可以向下猛击，用来开启某些特定的机关，作为攻击的时候则无视敌人防御。被敌人打飞后，在



空中可以通过连按A或B键来受身，缩短倒地的硬直时间。咏唱魔法的途中可以按Y键取消，按L键能够锁定魔法于任一点，这是游戏后期开启机关时经常要用到的技巧。另外在联机模式里按选择键会把小地图项切换成退出项，可以选择退到大地图或临时存档处。

系统解说

本作最大的特点就是将游戏划分成为两大块——单人剧情模式和多人联机模式。两个部分彼此间并非是完全独立的存在，而是或多或少地有一些微妙的联系互动。有一点很让人感到遗憾的是游戏不支持wi-fi通信，不过就算在周围找不到能够一起联机的朋友，也可以自己一个人在多人模式里面单独冒险，当然在难度方面就大大提升了。多人模式里面的任务都比较有意思，推荐找几个朋友一起联机才能完全体会到游戏的乐趣。



由于单人剧情模式和多人联机模式的迷宫没有多少区别，唯一的不同之处在于多人模式下如果没有解开谜题的必要同伴，那么系统会提前将机关打开以方便游戏继续进行下去，算是很体贴的人性化设定呢。不过多人联机模式下的敌人实力比较强，一个人单独玩的话到了中后期压力会相当大。下文仅以单人剧情模式为基准攻略本作的流程，直接以联机模式开始游戏的同学请有条件地参考即可。

流程攻略

故事从一个下着雨的夜晚开始，一名神秘模样的怪人在大雨中走进了一个村子。忽然间天空一道闪电划过，照亮了眼前的这个怪人——他的眼睛居然闪现出恶魔一般的深红色。（题外话：这个造型好像《王国之心》里面的杂兵无心@v@）雨下得越来越大，这个杂兵，好吧，我是说这个怪人的身影却逐渐消失于村子中央……



—— 幼年期 ——

一大早醒来，主角尤利（ユーリィ）和他的姐姐杰琳卡（チェリンカ）看到父亲正在劈生火做饭用的木柴，姐弟俩跃跃欲试地想要帮忙，结果两个人连柴刀都举不起来。这时候阿鲁（アル）和咪丝（ミース）从远处走来，杰琳卡用力抱住阿鲁摇晃的欢迎动作很让他受不了，不过咪丝就很享受尤利的摸头了(好萌呀好想带回家>_<)。在父亲的指导下，姐弟俩闭上眼睛集中精神，终于齐心合力地将柴劈开。

【自分の村】

◆剧情结束后可以在村子里四处移动，顺便习惯一下操作的感觉，往右边走会触发情节。

◆尤利嚷嚷着要去探险，带着姐姐一块进入“里山の洞窟”。

【里山の洞窟】

◆推荐还是看一下教学过程的环节，以后遇到问题时可以查看附近的提示牌。

◆踩下门口边的机关打开栅栏。

◆按方向键推动石块前进，踩下高台处的机关让大岩石撞破墙壁。

◆砍动把手让两边的栅栏升起，随便先进入哪个门都没关系。右边的房间需要打倒全部的敌人后门才会自动打开，然后来到从上面进入的房间。

◆打破岩刺障碍物即可进入下一个房间。

◆绕回到刚才房间的上层，举起蓝色石板放进之前看到的机关里面。

◆两个方块一个用来开门一个用来做上下层的跳台，下面有水晶记忆点，可以用来全恢复体力跟异常状态。跟旁边的莫古利对话收集卡片，还可以把它举起来，它就会开始飞，然后丢东西下去，这个时候按B键跳下去就可以开始捡了，这些东西有素材、卷轴、药品和魔法球(学会魔法之后)。如

果一直挂着，到最后莫古利会踢你一脚……

◆先踩底下的开关让屏障升起，再到高处踩开关让大岩石撞破墙壁，将敌人消灭干净后取得蓝色石板开门。（这里有个红色机关目前无法打开，等学会魔法后可以再回来）

◆BOSS战，弱点是尾巴上的红色水晶，攻击这里的话会更有效率。分布于4个角落里的宝箱中都有回复道具，很轻松地获胜。

【自分の村】

◆晚上去地图左上角找到父亲，触发剧情。原来姐弟俩的母亲在生下他们不久后就去世了，她的家族是代代相传的巫女。聊着聊着似乎感觉天气越来越冷，父亲决定明天一大早就去王都采购过冬用的货物。



◆杰琳卡起了个大早，跑去问阿鲁关于魔法水晶的事情。为了不让父亲带着尤利先行出发，她把睡着的莫古利拖到门前想堵住出口，可父亲稍微一用力就推开了，可怜的莫古利就这样在梦中被推倒……

◆从左边离开村子，在地图画面上选择“レベナ・テ・ラ”。

【レベナ・テ・ラ城下町】

父亲嘱咐姐弟俩3点的时候在中央广场集合，跟周围的人对话了解一下王都的情况吧。钟响三下后到中央喷水池前触发事件，父亲不知道什么原因独自一个人走进右边的小巷里，姐弟俩见状也跟了上去。

【见舍てられた街】

◆咏唱火魔法击破红色的封印球进去。其实这里如果身上魔石足够多的话，可以一个一个地拖出来叠成罗汉跳上高台，再点燃蜡烛就可以打开红色机关对面的门了。

◆把冰魔石拖出来，放在封印台上打开门。

◆咏唱火魔法点燃蜡烛，如前所述。

◆沿路敲击把手前进，把敌人全部消灭后蓝色石板出现，放入机关内开门。

◆咏唱冰魔法击破蓝色的封印球，通过随之开启的浮游平台来到水晶记忆点，然后再咏唱火魔法击破红色的封印球，通过浮游平台抵达高处，进入左边入口。（右边的BOSS房间现在缺少蓝色石版）

◆跳起后按住A键往下突刺启动褐色机关开启高处的铁门，然后咏唱火魔法击破红色封印球，通过浮游平台到达高处进入铁门。



◆一路往下，咏唱火魔法点燃3根蜡烛后出现通路，把火魔石和冰魔石分别放到相应颜色的封印台上。打开封印门的同时会有敌人的埋伏，要小心。

◆咏唱冰魔法击破蓝色封印球，通过浮游平台取得旁边的蓝色石版后又回到之前的记忆点处，上去往右走打开BOSS房间的门。

◆BOSS战，弱点是胸口上的红色水晶。使用雷魔法的话能够把它整个打翻过来，跳上去猛踩一通就可以轻松获胜。



【自分の村】

◆睡醒后出门，到下方屋子的2楼找咪丝对话。

◆出门时遇到阿鲁触发剧情，在地图画面上选择“ヴァール山”。

【ヴァール山】

◆一条直路通往山顶，但地形比较大，要经常利用到阿鲁的特技来开通隐藏的道路。多留点心一般不难找到路，山顶上是BOSS。



◆BOSS战，弱点是头部的红色水晶。战斗的难点倒不是这只飞行系的大鸟有多难缠，而是狭窄的空间不方便发挥出全部实力，一不小心就容易掉下悬崖。推荐使用冰魔法冻住BOSS后再集中攻击，旁边由电脑控制的阿鲁可以不用理会。

—— 青年期 ——

【自分の村】

◆到下方屋子的2楼找咪丝对话。

◆出门前往“ヴァール山”。

【ヴァール山】

◆跟上次一样朝着山顶的方向走，基本也没什么难点。在看到有铁架的地方，把它往右边拉到尽头就是了，这样岩石块就会被顶住而不会掉下去。走到尽头有块提示牌的地方，把木牌旁边的岩石拉一下就有路出来了，进去后是BOSS。

◆BOSS战，阿鲁竟然被困在红色水晶的里面。BOSS位于一个高台上，只能以跳跃或魔法攻击。此外它的魔法攻击很强悍，尤其是火焰魔法，虽然被打中一次没什么，但火魔法有持续灼烧的特点，所以累计造成的伤害相当可观，要多加注意回复。



【レベナ・テ・ラ】

◆进入王城跟最上面的卫兵交谈，出城后触发剧情。

◆在地图画面上选择“深渊の森”。

【深渊の森】

◆来到森林，进入右边的入口。

◆咏唱火魔法烧掉蜘蛛网前进，注意红色冒泡的地带有毒。

◆走至左上方比较矮的墙前面，把同伴当垫脚石跳上去，再按L键召回同伴进入下一个区域。

◆前行不远后触发解救纳修（ナッシュ）的情节，他作为新的同伴加入进队伍，这里要利用他的2段跳特技，跳上高处的平台进入下一个区域。



◆用弓箭射击靶心机关让浮游平台移动抵达对面，到下方利用2段跳跳上高处平台，在那块牌子面前直接起跳即可抓住绳索，方向键移动到中间的T字形平台后下来进入下一个区域。

◆水晶记忆点房间，存档后前进。

◆这里有个大型的浮游平台，必须让钉住平台的4棵黄色植物开花才能启动，4棵植物分别由4块靶心控制。进去后即可看见第一块靶心，第2块在中间盆地的左边，打完这两块先暂时前往下一个区域。

◆通过右下的出口进入下一个区域。

◆利用阿鲁的特技发现浮游平台跳上高处，纳修射中对面的靶心来移动木板，通过木板移动到左边的高处平台，回到大型浮游平台的场所。

◆进入后看见第3块靶心，之后移动到此高处平台的下方边缘，可以看到树木的圆顶，跳上去。通过树木跳跃移动到另一处高处平台，看见第4块靶

心。4块靶心全部射倒后，中间的大型浮游平台启动，跳上去前往BOSS的房间。



◆BOSS战，弱点是中间的红色水晶。由于BOSS大部分时间嘴巴都是张开的，直接跳上去狂砍能够造成很大伤害，中毒状态可以不用理会。BOSS的叶片会做出回旋转的攻击，稍加注意回复便不难取胜。

【レベナ・テ・ラ】

◆与王城前的士兵对话后进入城堡。

◆在地图画面上选择“レラ・シエル”。

【レラ・シエル】

◆利用2段跳通过断桥边上的残垣断壁到达对面，这里要利用阿鲁的特技发现断桥中间的浮游平台以方便来回往返。

◆发现一个已经没红色封印球的机关，暂时没什么用，直接进入下一个房间。

◆射倒靶心让蓝色浮游平台升起，2段跳通过到达对面。

◆利用阿鲁的特技发现浮游石块后前行，按方向键推动石柱改变水位，进入下一个房间。

◆先用阿鲁的特技发现石块，然后再让尤利去踩红色机关，接着纳修射击靶心打开铁门。

◆水晶记忆点房间，存档后出门。

◆教程环节，熟悉咪丝的操作。咪丝的特技是按住A键蓄力后出现一只壶，松开即可钻进壶内滚动，用此方法可以通过狭小的洞口，移动中按方向键还可以改变方向，用此方法顺利通过毒针地带。从中间的孔落下后看见设置好的跳板，用滚动特技会自动跳起到对岸，再用滚动特技撞击门可以让封印消失。跳下后则是模拟战，用滚动特技消灭敌人，之后在红色机关上蓄力，用壶压住机关让浮游方块升起露出洞口，然后直接走过去落下。最后是炼金术的演示，看完后捡起火魔石



放在封印台上出现传送点。

◆踏上传送点回到上一个房间，直接从出口处离开。

◆往下移动通过楼梯前往高处，再利用咪丝的滚动特技到达对面高处。把火魔石和冰魔石分别放到对应封印台上阻断水流，出现通道进入BOSS的房间。

◆BOSS战，弱点是头部的红色水晶。这是到目前为止难度最大的一关，由于BOSS是条大鱼，所以场地是个蓄水池，除了水池边，就只有池中的四块浮游板能靠近BOSS进行物理攻击。在岸边时BOSS有两种攻击：一种是头上水晶发出的辐射激光，附带麻痹效果；一种是口里喷出的气息。无论哪种都是范围攻击，并且如果靠得太近还会被连击。而在浮游板上时BOSS除了以上攻击外，还多了两种攻击：嘴里发出的慢速跟踪水泡，爆发时小范围攻击判定；一种是把浮游板弄沉，效果跟直接掉进水里一样。

推荐用冰魔法先冻结住BOSS，然后操作尤利跳上浮游板进行物理攻击。这样就算状态消失后BOSS也主要面向主角攻击，而不会转头追向水池边上的同伴。辐射激光和气息攻击被命中后是肯定会掉进水里的，跟踪水泡则可以回避掉。此战的消耗比较大，请做好充分的准备。

◆BOSS战结束后出门就是水晶记忆点，前进不远会触发剧情。

◆剧情后与纳修、杰琳卡、阿鲁、咪丝分别对话，之后脱离返回王城。

【レベナ・テ・ラ】

◆来到王宫与那个假的阿鲁对话。

◆进入国王的房间，触发回忆剧情。

【罪人岛】

◆一开始的水晶记忆点可以存档，旁边有莫古利连锁商店（其中有一只说的是英语 @v@），建

议在这里强化一下装备。

◆先来到右边的白色石块，使用咪丝的特技变出壶，等一会壶会浮起来。上去后踩下红色开关，等岩块飘到中间的位置就举起蓝色石板前往蓝色机关。

◆利用浮游壶上去,然后从下方出口离开。虽然这里的熔岩有伤害判定,但还是可以跳下去行走的。

◆沿着冰地外围的边缘前行，绕一圈后可以看到蓝色石板被气球吊着。以石板为踏台用2段跳跳上高处，用弓箭把气球射破就可以取得蓝色石板。把石板投入蓝色机关上通道出现。

◆这里的封印有3个，分别是火、冰、雷，只需要把相应的魔石分别放上去就可以了。前行没多远就可以看得见红色的封印台，然后往左下移动用2段跳跃过熔岩移动到高处，通过会掉落的石板即可看到黄色的封印台；沿路而下，击碎冰块前行就可以看到最后的蓝色封印台。



◆先踩下眼前石块中间的机关，等浮上去后踩第二块的开关，浮到一定高度时可以看到被气球吊着的蓝色石版，射下来，带着石板根据左下角箭头指示的方向走。在绿色石块上用咪丝变出壶，当出现翅膀图案时就可以举起来按住B键滑翔到右边的浮游平台上。然后用阿鲁的特技发现断路中间的石块，从上边狭小的通路一直通往蓝色机关的所处地。

◆水晶记忆点房间，存档后离开。

◆沿路移动到左上角，2段跳过去后消灭敌人出现浮游壶的白色石块。浮上去后前行至尽头，消灭敌人后出现魔法台,用阿鲁的特技发现藤枝，顺着爬上去没多远再用阿鲁的特技画出漂浮的石块。消灭出现的怪物出现靶心，射倒后出现浮游平台，跳上后，消灭出现的敌人，出现绿色石块，用咪丝的特技飘到不远处的传送点进入BOSS房间。

◆BOSS战，巨兽与典狱长的组合，有两个形态，弱点依然是红色水晶。第一形态的红色水晶在典狱长身上。只需多打几下他就会摔到地上，然后集中火力猛砍红色水晶。典狱长死之前把红色水晶扔进坐骑嘴里，巨兽进化为第二形态，红色水晶在尾巴的后端。这个形态下的巨兽攻击力很高，电脑控制的同伴可能很快就会浮云，不过巨兽的硬直时间也很长，还是老办法，咏唱冰魔法冻住它后集中攻击尾巴上的弱点红色水晶。击倒BOSS之前别忘了要先把队友复活哦。

【？？？】

◆剧情结束后去水晶记忆点存档，旁边还有莫古利连锁商店。

◆清理完全部的敌人后浮游石块出现。

◆从右上方的出口离开。

◆用咪丝变出壶飘至对面，把雷魔石放在封印台上出现连接通道。纳修射倒靶心后出现浮游石块，黄色封印球用雷魔法击破，旁边的浮游平台启动。

◆用阿鲁的特技发现浮游平台，将旁边的3支蜡烛快速一次性点燃后出现石板通路，两个绿色石板的位置用咪丝变出壶飘到下方进门。

◆先往左上走，把靶心射倒后出现连接中央的通路。把火、冰、雷魔石放进相同颜色的封印台上，分别开启对应的三扇门，踩下红色门前不远处的机关出现另一条连接中央的通路。

◆进入黄色门，用阿鲁的特技点燃蜡烛后出现第1块浮游石板。

◆进入蓝色门，用阿鲁的特技点燃蜡烛后出现第2块浮游石板。

◆进入红色门，来到蜡烛前用阿鲁的特技点燃出现通路，全灭敌人后出现蓝色石板，放在机关上开启门。

◆用阿鲁的特技画出浮游石板，一次性快速点燃3支蜡烛后中央的通路终于连接完毕。跳下去前往右边的出口。

◆水晶记忆点房间，存档后进入BOSS的房间。

◆BOSS战，分为两个部分。一开始先是与尤利的父亲战斗，他的动作慢攻击力也不高，很快就能结束；主角父亲被打倒后真正的BOSS出现，它跟之前隐形的怪物一样是不死系，必须用回复魔法才能让其现身。BOSS的攻击力一般，但是会使用状态系魔法，弱点依然是胸口上的红色水晶，小心应付便不难取胜。

【レベナ・テ・ラ】

◆一开始有水晶记忆点可以存档，旁边的莫古利连锁商店用来更换装备和补给药品。



◆把所有敌人全灭后红色封印球出现，咏唱火魔法击破启动浮游平台。

◆前往右下方，跳起把气球射破让雷魔石沉入水中爆破掉黄色封印球，水位下降后把箱子推出去，进入下一个房间。注意经过一段时间后水位会自动复原，所以动作不要太磨蹭。

◆来到水晶记忆点房间，把柱子推进墙里即可令门开启。

◆电梯选择向下一层，通过绳索到右下角出口。

◆把柱子推入墙内让水位下降，返回刚才的房间。

◆在右上角利用咪丝的特技滚过狭小的空间，把柱子推进墙里令水位再次下降，之后从右下角的出口离开。

◆直接前往本层的电梯，选择向下一层。

◆用咪丝的滚动特技撞开门。

◆从左边的楼梯上去推下两个箱子，用咪丝变出壶飘到左边取得一块蓝色石板，放入右边的机关，然后进入高处的出口。

◆纳修射倒靶心，再通过阿鲁的特技发现石块，然后用咪丝的滚动特技通过。

◆把雷魔石投进水里引爆黄色封印球后水位下降，把柱子推入墙内让水位下降至最低，露出水晶记忆点。

◆返回到刚才取得蓝色石板的房间，将第2块蓝色石板放进另一个机关后，开门进入BOSS的房间。

◆BOSS战，又是之前的那条杂鱼。场地环境依然跟上次的一样，但中央的水池只剩下一块浮板。强化过能力的BOSS却忘记了强化属性，还是采取不变应万变的冰魔法冻结战术，站在惟一的那块浮板上以肉搏战取胜。

【レベナ・テ・ラ王城】

◆BOSS战，就是“？？？”那只，弱点没变还是身前的红色水晶。追加了一个手腕分离的招式，攻击力比较强应考虑优先击破；而且当手腕分离出来时，要注意红色水晶有时会转移至手腕处。

◆与国王对话触发情节。

◆在合成屋整顿好装备后，前往街道左边的“クリスタルの神殿”。

【クリスタルの神殿】

◆跟国王对话触发剧情，紧接着进入BOSS战。假面男的攻击方式很单调且破绽很大，不攻击的时候都是待在地面，毫不客气地冲上去一顿猛砍；当他的HP降到一半以下时，会增加分身攻击和跳跃中急速下坠攻击，后者很不好躲避。建议先把血少的分身击破再集中进攻本体，取胜后从左边的入口进入神殿。

◆清理完敌人后浮游平台出现，乘上去进入上方的出口。

◆解决掉狮子兽后红色机关出现，踩下让浮游平台活动，跳下去站在大型红色机关上按L键召唤同伴集体压下，隐藏石块出现。返回到刚进入神殿的房间从右边出口离开。

◆这里把守着游戏里的第一个BOSS，不过它已经降格为了杂兵，击倒它之后门会自动打开。

◆用咪丝的特技滚过去铁栏，踩下上边的红色机关打开小铁门，在右边2段跳跃上去后踩下红色机关可以放下绳梯。这个房间最上层的中间，用阿鲁的特技画出3块隐藏的石块，跳过去前往下一个房间。



◆这片区域有毒，在中间蓝色那块地板上让咪丝变出壶，举起后在壶范围内则不会受到瘴气的影响，进入左上方的出口。

◆同时击破两个黄色的封印球即可开启大门。

◆击中把手可切换红蓝屏障，将中间上方的铁架子先拉出来，在右边同时击破红蓝两个封印球后开启上边的门。将3个石块分别压住3个红色开关，自己再踩着一个即可开启空中浮游平台。跳上平台通过绳索来到右边的平台取得蓝色石板，再一路小跑回去放入机关开启中间的门。先进入中间的门。

◆这一层是无限循环的房间，有水晶记忆点和炼金

元素房，存档后返回刚才的房间进入右上方的门。
◆将敌人清理干净后蓝色石板出现，放入机关打开铁门，红色机关那里则需要跳起按住A键踩下才会出现两个靶心。用纳修跳上右边的靶心，转向左侧就能够在同一时间内一齐射倒两个靶心，再把之后出现的两个蜡烛同时点燃就有隐藏通路出现了。
◆又是一片有毒的区域，全灭敌人后蓝色石板出现。踩下左边的红色机关令瘴气消失，站在白色地板上用咪丝变出壶来飘上去。（不把之前房间的铁架子先拉出来的话就无法前进，露琪当时在这里卡住叻好长时间 -0-）
◆这里有水晶记忆点，存档后先进入右边。
◆用阿鲁的特技画出浮游平台，跳上去后在中间大门位置再画出一个较小的浮游石块，返回水晶记忆点的房间往左边前进。
◆先射倒左边的靶心让浮游平台移动，然后射击黄色拉杆打开铁门，再踩下红色机关让另一块浮游平台移动。操作阿鲁单独跳过去，先点燃眼前的几支蜡烛，然后跳上移动平台利用惯性加速来点燃角落里的两支蜡烛，全部点燃后移动机关启动。在中间铁门的旁边有个红色机关，踩下去打开的小铁门方便往返间储存进度。先跳入下方踩下红色机关让岩石球出现，然后推动它压住另一个红色机关让蓝色石板出现，放入机关后铁门打开。
◆将这里的3只隐形蝙蝠都消灭，在那个较小的浮游石块上会出现蓝色石板，放入机关即可开门进入。
◆举起3个石块分别压在周围的印记上开启中央的传送点，传送至BOSS的房间。
◆BOSS战，教皇的攻击方式主要有暗黑光束扫射，每次引发的异常状态都不同，攻击力和射程范围都相当讨厌，另外防护罩也会在他身旁围绕一小段的时间。教皇还会分别放出两颗自爆水晶和背部的装饰进行范围攻击，这个时候他胸前的红色水晶就完全暴露在外了。建议不用理会同伴的行动，操作使用的角色绕到教皇后面进行攻击，因为在背后可以完全回避掉暗黑光束的扫射，然后等教皇的弱点出现过去一阵猛砍就能够取胜。

【レベナ・テ・ラ】

◆4名同伴交替整理装备，差不多之后便前往最终的神殿吧。

【月の神殿】

◆4名同伴各自的BOSS战：
阿鲁的BOSS战，以火魔法攻击轻松取胜；
咪丝的BOSS战，用冰魔法冻结住攻击轻松取胜；
纳修的BOSS战，2段跳跳上头部猛踩轻松取胜；



尤利的BOSS战，绕到背后处猛砍尾巴轻松取胜。
◆进入中央的传送点会被传送至异域进行战斗，前两块平台只需把红色水晶击破后迅速跳上下一块平台即可，无须全灭敌人。在第3块平台上展开最后一场华丽的正面交锋。
◆最终BOSS战，弱点是腹部上的红色水晶。一开始时应该优先把周围的水晶清理干净，然后躲到教皇的身后就可以基本上无视BOSS的魔法，他的HP降低到一半以下时场景转移至宇宙空间，同时教皇的HP完全补满，我方依然是之前的受损状态。此时BOSS开始频繁使用暗黑光束扫射，不用再去管同伴的伤亡情况，全力操作角色施展必杀技猛攻弱点处。当教皇的HP只剩一点时，千万记得先把同伴复活。切记！
◆击倒最终BOSS后，一个巨大的魔法光环在绕着教皇旋转。这时一人咏唱一种魔法（随便什么属性都可以，相同的也行）把魔法圈锁定到光环上，不然将陷入反复地打最终BOSS的无限循环中。4名同伴全部锁定完毕后，邪恶的教皇被永远封印在了另外一个平行的空间里面。

【レベナ・テ・ラ】

◆街道上可以见到阿鲁、咪丝和纳修，可是他们却不记得主角姐弟俩的事情，因为这也是在另一个平行世界。去王城面见国王，对完话后返回“自分の村”，好好地欣赏结局吧……

二周目要素

◆继承一周目的所有资料，包括能力值和全道具；敌人则明显强化。
◆增加新的掉落素材和卷轴，不过二周目的装备除了武器外其它防具都不会在角色外观上显示，这应该是指引大家接着去玩多人联机的模式。
◆青年期时增加隐藏迷宫——リバーベル，只有两个版面但是地图上充满瘴气，BOSS其实就是NGC版里的第一只BOSS。

魔法一览表

本作里虽然只有6种最基本的魔法，但通过彼此间的组合能够融合成更高级别的魔法，使用方法就是让魔法光圈相互叠加，而且当两个同属性魔法的光圈完全重叠时，强化魔法名称的后面会多一个“+1”，威力比普通的融合魔法还要高。另外比较有意思的一点是，不仅可以和队友配合施展出上位魔法，还能够反过来利用敌人的魔法为我方铺垫，略有不同的是在融合魔法的名字前面多了“よこどり”前缀。不过高级魔法的融合需要一定的时间，这个过程很容易被敌人打断，所以就实用性上来说其实并不算高。

魔法名	魔法组合	效果
ファイア	—	初级火属性魔法，附带灼烧效果
ファイラ	ファイア+ファイア	中级火属性魔法，附带灼烧效果
ファイガ	ファイア+ファイア+ファイア	高级火属性魔法，附带灼烧效果
ブリザド	—	初级冰属性魔法，附带冻结效果
ブリザラ	ブリザド+ブリザド	中级冰属性魔法，附带冻结效果
ブリザガ	ブリザド+ブリザド+ブリザド	高级冰属性魔法，附带冻结效果
サンダー	—	初级雷属性魔法，附带麻痹效果
サンダラ	サンダー+サンダー	中级雷属性魔法，附带麻痹效果
サンダガ	サンダー+サンダー+サンダー	高级雷属性魔法，附带麻痹效果
ケアル	—	初级回复魔法，回复少量HP
ケアルラ	ケアル+ケアル	中级回复魔法，回复大量HP
ケアルガ	ケアル+ケアル+ケアル	高级回复魔法，完全回复HP
レイズ	—	初级复活魔法，复活同伴
アレイズ	レイズ+レイズ	高级复活魔法，完全复活同伴
クリア	—	初级驱散魔法，回复少量SP
クリアラ	クリア+クリア	中级驱散魔法，回复大量SP
クリアガ	クリア+クリア+クリア	高级驱散魔法，完全回复SP
バリア	クリア+ファイア	护罩魔法，防御力变为两倍
スロウ	クリア+ブリザド	缓慢魔法，附带减速的效果
ヘイスト	クリア+サンダー	加速魔法，移动力明显提升
グラビデ	ファイア+ブリザド+サンダー	重力魔法，附带不能跳跃的效果
ホーリー	ケアル+レイズ+クリア	神圣魔法，对不死系敌人有特效
バイオ	ファイア+ブリザド+ケアル+レイズ	毒属性魔法，附带持续伤害
クエイク	ファイア+サンダー+ケアル+クリア	地属性魔法，引发地震效果
メテオ	ブリザド+サンダー+レイズ+クリア	陨石魔法，附带晕眩的效果
アルテマ	ファイア+ブリザド+サンダー+ケアル+クリア	究极魔法，攻击范围全屏幕

职业技能一览表

游戏还是跟前作一样，根据不同种族的特征来划分彼此的职业，总共有4种职业。职业之间并没有很明显的强弱之分，每个职业都有其独到的优势和强劲的技能，但是在上手度上稍微有一些差别。总体来说，战士相对地更适合刚接触这个系列的人，各方面的能力值都比较平均，是初期的主力；不过到了后期弓箭手的优势就完全体现出来了，会心一击率的增加令性能提升到极致境界。至于魔导士和炼金术师，我想非人类的外貌可能没多少人会去选择这两个职业吧。

克劳瓦德族（战士）

技能名称	效果说明
チャージアタック	蓄力攻击，按住A键蓄力，闪光后松开放出必杀技
チャージブレイク	二段蓄力攻击，第二次闪光后松开放出超必杀技

技能名称	效果说明
チャージガード	蓄力防御，蓄力中按R键，可以防御敌人正面的攻击
ガード カウンター	防守反击，蓄力防御中受到攻击时自动进行反击
マジックパイル３	魔法连携3，最多能够组合3个魔法
マジックパイル４	魔法连携4，最多能够组合4个魔法
リングホールド ２	魔法设置2，按L键可以设置两个魔法环
リングホールド ３	魔法设置3，按L键可以设置3个魔法环
チェイン４	四连斩，连按A键能够连续攻击4回
チェイン５	五连斩，连按A键能够连续攻击5回
ＨＰ＋５０	最大HP增加50
ＨＰ＋１００	最大HP增加100
物理攻击＋５０	攻击力增加50
物理攻击＋１００	攻击力增加100
魔法攻击＋５０	魔力增加50
防御＋５０	钢铁的肉体，防御力增加50
防御＋１００	钢铁的肉体，防御力增加100
运＋５	稀有素材的掉落率上升
运＋１０	稀有素材的掉落率上升
全耐性＋１	所有属性各增加1点耐性
クラヴアット魂	克劳瓦德之魂，受到伤害的时候没有硬直

犹库族（魔导士）

技能名称	效果说明
チャージアタック	蓄力攻击，按住A键蓄力，闪光后松开放出必杀技
チャージブレイク	二段蓄力攻击，第二次闪光后松开放出超必杀技
チャージガード	蓄力防御，蓄力中按R键，可以防御敌人正面的攻击
ガード カウンター	防守反击，蓄力防御中受到攻击时自动进行反击
マジックパイル３	魔法连携3，最多能够组合3个魔法
マジックパイル４	魔法连携4，最多能够组合4个魔法
マジックパイル５	魔法连携5，最多能够组合5个魔法
リングホールド ２	魔法设置2，按L键可以设置两个魔法环
リングホールド ３	魔法设置3，按L键可以设置3个魔法环
リングホールド ４	魔法设置4，按L键可以设置4个魔法环
ＳＰ＋５０	最大SP增加50
ＳＰ＋１００	最大SP增加100
魔法攻击＋５０	魔力增加50
魔法攻击＋１００	魔力增加100
运＋５	稀有素材的掉落率上升
运＋１０	稀有素材的掉落率上升
全耐性＋１	所有属性各增加1点耐性
全耐性＋３	所有属性各增加3点耐性
炎の极意	强化火魔法的威力，能够灼烧大多数的敌人
冰の极意	强化冰魔法的威力，能够冻结大多数的敌人
雷の极意	强化雷魔法的威力，能够麻痹大多数的敌人
ユーク魂	犹库之魂，魔法攻击的效果翻倍

塞露蒂族（弓箭手）

技能名称	效果说明
チャージアタック	蓄力攻击，按住A键蓄力，闪光后松开放出必杀技
チャージブレイク	二段蓄力攻击，第二次闪光后松开放出超必杀技
チャージガード	蓄力防御，蓄力中按R键，可以防御敌人正面的攻击
ガードカウンター	防守反击，蓄力防御中受到攻击时自动进行反击
マジックパイル３	魔法连携3，最多能够组合3个魔法
マジックパイル４	魔法连携4，最多能够组合4个魔法
リングホールド２	魔法设置2，按L键可以设置两个魔法环
３ウエイショット	三矢齐射，对正面方向同时射出3支箭
ストレートアロー	穿透弓，射出的箭能够贯穿敌人
５ウエイショット	五矢齐射，对正面方向同时射出5支箭
ＨＰ＋５０	最大HP增加50
ＳＰ＋５０	最大SP增加50
ＳＰ＋１００	最大SP增加100
物理攻击＋５０	攻击力增加50
魔法攻击＋５０	魔力增加50
防御＋５０	钢铁的肉体，防御力增加50
运＋５	稀有素材的掉落率上升
运＋１０	稀有素材的掉落率上升
クリティカルUP	会心一击的几率提升
セルキー魂	塞露蒂之魂，会心一击的几率大幅度提升

利鲁迪族（炼金术师）

技能名称	效果说明
チャージアタック	蓄力攻击，按住A键蓄力，闪光后松开放出必杀技
チャージブレイク	二段蓄力攻击，第二次闪光后松开放出超必杀技
チャージガード	蓄力防御，蓄力中按R键，可以防御敌人正面的攻击
ガードカウンター	防守反击，蓄力防御中受到攻击时自动进行反击
マジックパイル３	魔法连携3，最多能够组合3个魔法
マジックパイル４	魔法连携4，最多能够组合4个魔法
リングホールド２	魔法设置2，按L键可以设置两个魔法环
チェイン２	二连斩，连按A键能够连续攻击两回
チェイン３	三连斩，连按A键能够连续攻击3回
３元素炼金	炼金锅里可以溶解3种材料
４元素炼金	炼金锅里可以溶解4种材料
５元素炼金	炼金锅里可以溶解5种材料
物理攻击＋５０	攻击力增加50
物理攻击＋１００	攻击力增加100
防御＋５０	钢铁的肉体，防御力增加50
运＋５	稀有素材的掉落率上升
运＋１０	稀有素材的掉落率上升
クリティカルUP	会心一击的几率提升
ポットマスター	炼金达人，炼成的速度加快
リルティ魂	利鲁迪之魂，连续攻击的第3下把敌人击倒

装备的特殊效果

武器店隔壁的合成屋可以把在战斗中得到的大量素材合成出新的装备，当然前提是要有该装备的制作卷轴才能进行合成。合成时附加的宝石可能是激活某些装备的隐藏属性，也就是所谓的装备特殊效果，推荐在合成装备前先记录存档，多试试不同的宝石来打造出自己想要的属性吧。

特殊能力	效果说明
物理攻击力アップ	武器的攻击力上升
魔法攻击力アップ	魔法的攻击力上升
防御力アップ	防具的防御力上升
HPアップ	最大ＨＰ提升
SPアップ	最大ＳＰ提升
集中力强化	咏唱魔法时受到攻击的话伤害减少
アーム强化	腕力强化，很重的敌人也能举起来
ボディ强化	身体强化，受伤害的硬直时间缩短
インパクト强化	神经强化，把敌人敲晕的几率上升
女神のほほえみ	运气值上升
炎耐性アップ	不容易被灼烧，火属性魔法的伤害值减少
冰耐性アップ	不容易被冻结，冰属性魔法的伤害值减少
雷耐性アップ	不容易被麻痹，雷属性魔法的伤害值减少
气绝耐性アップ	不容易被敌人敲晕
时空耐性アップ	时空属性魔法的伤害值减少
暗耐性アップ	黑暗属性魔法的伤害值减少
チャージ时间短缩	蓄力攻击和二段蓄力攻击的时间缩短
ご先祖の秘传	蓄力攻击和二段蓄力攻击的ＳＰ消费减少
リングスピード	魔石圈移动的速度加快
リングルート	魔石圈不会被敌人强制消去
HPリジェネ	ＨＰ自动地徐徐回复
SPリジェネ	ＳＰ自动地徐徐回复
战士の心得	同伴会积极地参与攻击，单人模式专用
白魔の心得	同伴自动使用回复魔法，单人模式专用
黑魔の心得	同伴自动使用攻击魔法，单人模式专用
シーフの心得	同伴不容易被敌人锁定，单人模式专用
龙骑士の技	跳跃攻击和向下突刺的威力增强
侍の技	会心一击的几率提升
モンクの技	悬挂和踩踏的威力增强
赤魔の技	自己受到异常状态的持续时间缩短
贤者の技	敌人受到异常状态的持续时间　　加
忍者の技	落下悬崖受到的伤害值减少
学者の技	恢复药的效果上升
真红の力	炎属性的攻击强化
绀碧の力	冰属性的攻击强化
黄金の力	雷属性的攻击强化
深绿の力	回复力的效果强化
武器HP吸收	吸收一部分给予敌人的伤害值回复自己的ＨＰ
防具HP吸收	吸收一部分受到攻击的伤害值回复自己的ＨＰ
武器SP吸收	吸收一部分给予敌人的伤害值回复自己的ＳＰ
防具SP吸收	吸收一部分受到攻击的伤害值回复自己的ＳＰ

特殊能力	效果说明
游び人の知恵	拾取金钱的数目变多
勇者の知恵	打倒敌人的经验值增加
フルーティアン	果物的回复效果提高
ベジタリアン	野菜的回复效果提高

素材制法一览表

合成屋是游戏里获得新的强力装备的最快途径，当然前提是身上要持有对应的制作卷轴以及必要的素材。所有的卷轴和素材都能够在2周目的时候通过去低级地图不断地刷怪获得，只不过要花费比较多的时间，需要一定的耐心；另外在合成屋也能直接花钱买到一些，但是种类不多还有数量上的限制。下表列出了锻造装备时基本材料的合成方法，希望能对大家有些帮助。



卷轴	完成品	费用	必要素材
铜练成	铜	15	铜の欠片×3、レッドストーン、ブルーストーン
やわらか布	シルク	20	ムーの毛皮×2
しっかり革	レザー	20	ムーの毛皮×2
铁练成	铁	30	铁の欠片×3、レッドストーン、ブルーストーン
ミスリル练成	ミスリル	50	ミスリルの欠片×3、レッドストーン、ブルーストーン
天界のチリ	天界の砂	50	骨、ボムソウル、天使の白い粉
魔界のチリ	魔界の砂	50	黒ずんだ骨、ボムソウル、悪魔の黑い粉
炎のビー玉	レッドスフィア	50	妖精の赤い粉×10、レッドストーン
冰のビー玉	ブルースフィア	50	妖精の青い粉×10、ブルーストーン
雷のビー玉	イエロースフィア	50	妖精の黄色い粉×10、イエローストーン
绿のビー玉	グリーンスフィア	50	妖精の绿の粉×10、坚の枝
黑のビー玉	ダークスフィア	50	魔界の砂×3、マジックストーン
白のビー玉	ホーリースフィア	50	天界の砂×3、マジックストーン
魔力のかたまり	マジックスフィア	75	マジックストーン×3、レッドストーン、ブルーストーン
龙のチリ	ドラゴンダスト	100	ドラゴンのうろこ、ボムソウル
怪鸟のチリ	ズーダスト	100	怪鸟の爪、ボムソウル
怪兽のチリ	ベヒーダスト	100	ベヒーの爪、ボムソウル
钢の布	アイアンシルク	100	铁、シルク、ハチミツ酸
ルビー练成	ルビー	100	プチルビー×3
サファイア练成	サファイア	100	プチサファイア×3
シトリン练成	シトリン	100	プチシトリン×3
エメラルド练成	エメラルド	100	プチエメラルド×3
アメジスト练成	アメジスト	100	プチアメジスト×3
オニキス练成	オニキス	100	プチオニキス×3
クリスタル练成	クリスタル	100	黒クリスタル×3、ユニオンブラッド、フェニックスの毛
なめらか布	高级シルク	125	ムーの毛皮×3、三角目玉
しなやか革	高级レザー	125	ムーの毛皮×3、三角目玉
ダイヤ练成	ダイヤ	200	ダイヤの欠片×3、レッドストーン、ブルーストーン
奇迹の布	ミスリルシルク	200	ミスリル、シルク、ハチミツ酸
究极の布	アルテマシルク	300	アルテマイト、高级シルク、ハチミツ酸
天界の矿石	オリハルコン	500	魔界の腐铁、ホーリースフィア×3
魔界の矿石	アビシニオン	500	魔界の腐铁、ダークスフィア×3



本作是由日本一公司制作的传统RPG游戏，在游戏中玩家扮演一个初出茅庐的龙骑士，虽然还只是个菜鸟，却要担负起拯救世界的责任，要从邪恶势力中拯救维护世界的六圣龙。与主人公一同踏上旅程的还有一个少女，她对主人公心存爱慕之心，但是她的真实面目是……

本作中充满了人类、精灵与龙的纠葛，如何在纠葛中去拯救世界呢？就看我们玩家的能力了。

邪龙再现，

世界曾经充满了黑暗，人类在邪龙的压迫下苦不堪言。就在此时，六圣龙出现了，代表水、火、风、雷、冰、土的六圣龙与邪龙进行了一场惨烈的战斗，在龙骑士的协力下赶走了邪龙。世界恢复了祥和，人们快乐地生活。但是，这一天，邪龙再次出现了，世界又会怎样呢？

PSP	日本一	2007年8月23日
	RPG	1—4人/5040日元
龙骑士的咏叹调		160K

在遥远的古代，邪恶之龙与神圣之龙进行了异常惨烈的战斗。神圣之龙与龙骑士合力击败了邪恶之龙，为世界带来了和平。

现在，神圣之龙分化为火、水、雷、土、风、冰六条龙维持着世界的秩序。

主人公哈尔特从龙骑士学校毕业，为了获得真正的龙骑士认可，前来拜访国家伊利斯的首都古拉纳迪斯。在那里将会举行“圣六龙祭”的仪式，在仪式上维护世界秩序的六条龙都会亲临，授予龙骑士真正的资格。

就在仪式进行到最重要的时候，天空中突然布满乌云，一条神秘的黑龙出现了，口中吐着黑色的火焰，将古拉纳迪斯的宫殿付之一炬。前来救助的水龙也被击败，黑龙向着首都的方向飞走了。

哈尔特匆忙跑到被破坏的宫殿前，从瓦砾中救起了少女尤菲，并将来袭的怪物击退。尤菲在哈尔特的怀中醒来，对善良的哈尔特一见钟情。

面对突然袭来的邪龙，龙骑士长索尼亚命令哈尔特等人前去调查，并把其他五条龙的事情告诉了哈尔特。为了让圣龙承认哈尔特，索尼亚将龙之宝珠交给了哈尔特，并让持有水龙宝珠的少女尤菲和哈尔特同行。

就这样，二人踏上了拯救世界的旅程。







龙骑士们再次踏上旅程。

AOT战斗系统 Action Order Turn

本作采用的是AOT战斗系统。所谓的“AOT战斗系统”就是“通过输入指令的顺序己方角色进行行动“的系统。

—— 战斗示例 ——



己方的行动顺序如下：

1、维尔莉卡
2、鲁斯兰
3、哈尔特
4、尤菲

此时敌人内部也在决定行动顺序。



此时己方的第一行动角色维尔莉卡和敌方的第一行动角色二人中某一人最先行动。在这里是维尔莉卡先行行动。



接下来是己方的第二行动角色鲁斯兰和敌方第一行动角色二人中的某一人行动。这里是敌方角色现行行动。

游戏中战斗时的行动顺序就是这样进行决定的，这就是“AOT战斗系统”。

利用对敌人进行普通攻击时积蓄的“MANA”值就可以发动龙之技或是魔法了。

龙之技

火、水、雷、土、风、冰六条龙各自拥有相应属性的“龙之宝珠”。得到各龙的认可，获得宝珠并装备到武器上就可以使用“龙之技”了。每个宝珠有两个龙之技，只有不断使用才能提升等级。

世界各地的怪物对这六种属性都有相应的耐性或是弱点。龙之宝珠一人只能装备一个，遇到复数敌人时就要大家合力。

每使用一次龙之技会消费一格MANA值。



哈尔特装备了火之宝珠，可以使用火属性的龙之技。



维尔莉卡装备风之宝珠，可以使用风属性的龙之技。

龙之宝珠可以在角色间随意装备，不存在无法装备的情况。

龙之技的属性连携

龙之技的属性共有六种，如果按顺序发动的话就可以产生连携效果。比如哈尔特装备了风属性的宝珠，维尔莉卡装备了冰属性的宝珠，哈尔特与维尔莉卡先后攻击的话就可以发动连携攻击。

一回合之内最多可以发动3次连携攻击。



装备了风之宝珠的哈尔特使用龙之技。



接下来装备了冰之宝珠的维尔莉卡继续使用龙之技就可以发动连携攻击。



连携攻击产生，给予敌人追加攻击。

连携属性表

第一攻击	第二攻击	连携攻击
火	水	雷
水	雷	地
雷	地	风
地	风	冰
风	冰	火
冰	火	水

魔法

游戏中在宝箱里或是与敌人战斗后都可以获得魔法宝珠，角色装备了装饰品之后就可以装备魔法宝珠了，不同的装饰品可以装备的宝珠数量不同。魔法也需要不断使用才能提升等级。在发动魔法时可以选择相应的等级，一个等级消耗一个MANA值。



宝箱中有时装有魔法宝珠。



装备了魔法宝珠之后就可以在战斗中使用了。

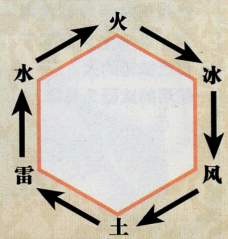
防御系统

本作的防御系统和其他的RPG游戏稍有不同。在战斗菜单中选择“ガード”，在防御时角色前方会出现一个由指针组成的圆圈，一圈指针内随机会出现几个不同颜色的。当光标转到这些不同颜色的指针上按下“○”键就可以改变该指针的颜色，此时表示开始防御。每成功选中一个指针敌人的伤害就会减少一点，全部成功后敌人的攻击就会无效。但是只要按错一个之前选中的指针也会失效，所以一定要多加联系。每成功一次MANA值就会增加一点。



属性相克

本作中有属性这个要素存在，所以就存在属性相克的问题。具体相克内容请见右侧图示。



武器屋	出售武器。不同地区的武器屋出售的武器等级不同
杂货屋	出售各种道具。不同地区的杂货屋出售的道具也不同
レジン屋	出售各种物品，武器、道具、装饰品都有。不过这里的物品需要自己合成。
宿屋	在这里休息一下就可以回复最大HP，但是MANA值不会回复。
装饰屋	出售各种装饰品，对防御力以及可装备的魔法宝珠有很大影响。

人物介绍

本作中的登场人物不算多，但是每个都有血有肉。下面就为您介绍每一个登场的主要人物。不只是他们在游戏中的形象，声优也十分有个性，尤其是尤菲在受到攻击时的叫声……

哈尔特·克拉尔文

（CV：冈本宽志）

故事的主人公，刚刚出道的龙骑士。是一个为人诚恳，人缘极好的优等生。遇事冷静，深思熟虑，但过于认真的态度有时也会束缚自己。

对于自己的承诺无论如何都要信守。

剑术了得，使用武器为片手长剑バスタード・ソード



尤菲·卡尔姆

（CV：前田爱）

在邪龙导致的混乱中与主人公相遇的不可思议的少女。

好奇心旺盛，性格活泼开朗。

喜欢漂亮、可爱的东西。当然本人也是这样。

拥有将他人的伤势或是病情转移到自己身上并治愈的能力。



圣龙与邪龙的战斗，龙骑士与精灵的纠葛

蓝古雷·博尔多文

（CV：取访部顺一）



自幼与主人公相识的龙骑士。
博尔多文家族在龙骑士中是一支名门望族，所以自幼就受到良好的教育。
与哈尔特的关系有如亲兄弟一般，是哈尔特的偶像。
力量与速度极佳，使用双刀进行战斗。

索尼亚·奥尔多

（CV：田中敦子）



生于龙骑士的名门，文武双全，女性龙骑士长。统率力与剑术无出其右，性格豪爽，深受他人信赖。
将与红龙的契约证明“龙之宝珠”交给了哈尔特，并且给了哈尔特等人很多帮助。

维尔莉卡·艾古仑德

（CV：野川さくら）



海盗的女儿，在大海上出生，自幼受到无数人的疼爱。
父亲去世后以11岁的年纪成为了海盗的首领，但是不幸遇到魔之海流导致海盗船沉没。
为了打捞沉没的海盗船，在寻找水龙的过程中与主人公等人相遇……
使用的武器为几乎与自己身高相当的火枪。

加雷德·布雷因

（CV：うえだ　ゆうじ）



虽然生于龙骑士家族，但自幼生活贫困，没有受到良好的教育，为人自私自利。
在兄弟三人中排行最小，所属于龙骑士队的精锐部门，性格乖张，很难接触。

鲁斯兰·阿贝里其夫

（CV：石田彰）



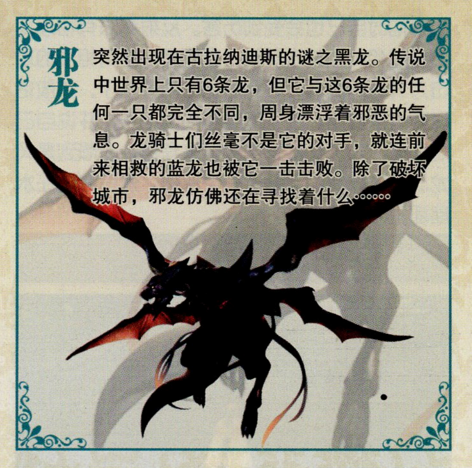
原本是人类与精灵的中介，但在长久的生活中无数次目睹到人类的愚蠢，于是放弃了自己本来的职责，转向了精灵界。
讨厌被卷入纷争，总是与他人保持一定距离。
擅长使用魔法，咏唱速度极快。
战斗时使用轮状武器。

珍妮佛·黑尔

（CV：寺田はるひ）



拥有超群力量的女龙骑士。
自己想要的东西无论使用何种手段都要得到，是一个只忠实于自己欲望的人。
使用的武器为马鞭。



游戏操作

十字键	切换人物
模拟摇杆	角色移动
△	呼出菜单
□	发动角色专属的“ルミナンス”技
○	交谈/确认
×	取消
SELECT	呼出地图

角色“ルミナンス”介绍

哈尔特	加快移动速度
尤菲	补充生命值
维尔莉卡	阻止地图上移动的敌人进入技能范围之内
鲁斯兰	将地图中移动的敌人转移到其他地方

哈尔特来到古拉纳迪斯准备参加“圣六龙祭”。开始时先和左边的人说话可以得到“ファイアインパクト徽章”。然后进入レジン屋，可以获得三个卷轴。继续向前走遇到加雷德和珍妮佛，从谈话中得知他们对龙骑士很是讨厌，有些不可理解。然后和武器店门口的女孩说话可以获得“クラルヴァイン家の襟章”。接下来继续向



前走，向着地图南边的祭坛前进。

仪式进行到一半的时候出现了一只黑龙，它把宫殿毁灭了，我们快去帮忙吧。进入大门，发生战斗。我们的敌人是一个怪兽，生命值和攻击力都不高，只供我们熟悉操作。几下就可以干掉它。

胜利后从索尼亚那里得到“ファイアオーブ”，她让我们去寻找火龙。回到我们开始的地方，从大门出去。

イーリス南部

这里的敌人主要都是花草一类的，也有泥浆怪物，注意泥浆怪物的攻击力较高。一开始的吊桥就不要过去了，那边的大门现在还进不去。

大火山ヴェルデ

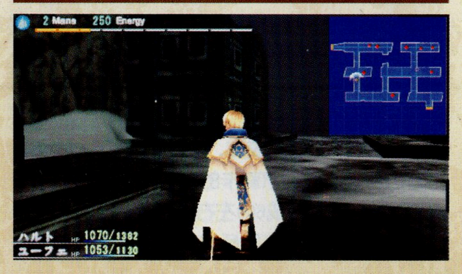
进入火山内部，向着尽头前进吧。这里的敌人等级比外面提升了不止一个档次，尤其是死神。我们最好先练到10级左右再来。到达尽头进入洞穴来到火龙的巢穴フラース，哈尔特看到一个长着角的怪物正在攻击火龙，赶快去营救吧。



这个家伙比较厉害，如果玩家此时只有10级左右就等着被秒吧，它的攻击一次可以造成200多的伤害，魔法攻击更是厉害。我们最好用龙之技来对付它。随时注意加血。胜利后别忘了这里的宝箱，有不少好东西哦。然后在水晶前就可以回到城内了。

虽然胜利了，但是火龙也不行了。回到城内，索尼亚让哈尔特等人去寻找风龙，二人再次踏上旅程。

イーリス北部



这里的敌人就两种，一种是死神，另一种是木乃伊。木乃伊主要活动在靠近目的地的地方，而且一出现就是好几个，所以我们还是先不要去，先用死神来练练级。地图右上角地上有一个发光点，调查之后要和一个强力死神对战。胜利后可以得到一把比较牛的剑，这种获得武器的方式在后面还有很多，不过可以选择战或不战，当然不战就肯定拿不到好的武器了。等级提升到20级左右就可以挑战木乃伊了，这些家伙一次攻击可以造成600左右的伤害，不过经验值也高啊。

来到尽头就可以到达クリューソ海峡トンネル。

クリューソ海峡トンネル



这里的敌人长得很奇怪，但是它们会使用混乱的招数。当我方角色混乱之后最好只使用普通攻击，否则选用了龙之技或是魔法的话有可能变成普通攻击，这样一来就会浪费一格MANA值。

通过这里后就可以来到ヴェントス。

ヴェントス



这里的敌人等级又提升了一个档次，不要硬拼，最好慢慢练级，练到20左右再前进。先到地图左侧上方的入口，来到风龙的巢穴クルボス。进去之后看到加雷德正在袭击风龙，而一个小女孩维尔莉卡正在保护风龙。先不管她是谁，保护风龙吧。

加雷德的攻击力较高，一次可以造成300点左右的伤害。不过维尔莉卡的攻击力也不低啊，一次可以给加雷德造成600左右的伤害，真是个强援啊！不过加雷德会使用反射魔法，这样一来我们伤害他时自己也会受到伤害。反射魔法有物理攻击反射和魔法攻击反射，我们最好使用相反的攻击方式进行战斗。胜利后加雷德逃走了，并放话说要去杀雷龙。接下来维尔莉卡加入，并说自己是海盗，为了让水龙帮忙前来拜访，没想到是风龙。就这样我们又多了一个伙伴。然后我们在水晶那里回到城内。

トルトニス



这里出现了强力的敌人。像小鬼一样的家伙会使用“炸弹攻击”，此种攻击为范围攻击，一次可以给我们造成400左右的伤害。如果出现的敌人在2个以上最好优先消灭它。地图的交叉口那里有一个发光点，敌人是一个紫色电鳗，攻击力极强，不过胜利后可以得到一把枪。

从左下角出去后来到新的镇子。这里有强力的武器出售，但是加血药就不怎么样了。

回到洞里从下面的出口出去，再次遇到加雷德。



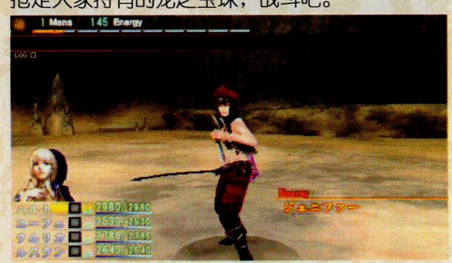
这次的加雷德和之前的简直判若两人，物理攻击一下竟然有6、700左右的伤害。他的魔法攻击伤害值在400左右。不过当他使用连续技时就要小心了，这招附带冰冻，如果被冻住了就要尽快使用降低冰冻的道具，否则只能去见上帝了。进攻时最好让哈尔特和维尔莉卡使用龙之技，尤菲则负责回复体力。

胜利后获得雷龙的宝珠。接下来来到アンブル村。从这里通过后バサルティス。

バサルティス



这里的敌人类似水陆两栖动物。攻击高，而且经常使用范围攻击，每次出现都会是3、4个一起来，比较头疼，不过是个练级的好地方。地图最上方无法通过，过去的话会被强行退回到入口。向地图左边的出口前进吧。途中可以看到一个发光点，这里的守护敌人是之前小鬼，不过好在只有一个，尽情地揍它吧。不过它的攻击力也不低……从出口出去，发现珍妮佛就在前面，不用说，她也是来袭击圣龙的。就在主人公等人准备进入土龙的巢穴时突然出现了一个精灵鲁斯兰，他阻止众人进入，并让主角喝下毒药。我们诚实的主角就那么喝了，不过幸好是假的。进入土龙的巢穴后发现土龙已经死了，而珍妮佛又想抢走大家持有的龙之宝珠，战斗吧。



珍妮佛物理攻击一次可以造成600左右的伤害，不过她很少使用范围攻击。这次我们有4个人了，对付她就没那么难了。不过珍妮佛会使用HP回复魔法，一次有2500左右，但是我们四个人一回合之内就可以减少她3000左右(使用龙之技)。本战比较耗时，做好长久的准备吧。

胜利后鲁斯兰加入，在水晶前回到城内。然后再回去，这次上面的路可以通过了。来到テルダム海峡トンネル。



テルダム海峡トンネル

这里只是一个过道，敌人和之前一样，水陆两栖动物。通过这里来到グラキエス。

グラキエス



这里的敌人实在是……强啊！巨人一次攻击可以造成我们7、800的伤害，如果等级较低的话甚至有可能到1000。黑色的巨人防御力比白色的要强，而且经常一下出现4个。还是先练好了级再来吧。地图中间有一个发光点，这里的守护者是冰蓝色的巨人，一次伤害在1000左右。目的地在地图中间，是有高低差的，顺着环路绕下去，来到冰龙的巢穴，得知圣龙死了也不要紧，因为只要龙之宝珠在就没问题，而且龙之宝珠也不是那么容易就被破坏的。谁知此时邪龙也跟来了，老迈的冰龙挺身而出却被打倒在地，尤菲看不过去变出真身，原来她就是水龙，但谁知也是不堪一击。不得已，众人只好先走为上策。回到城内，向索尼亚报告，得知冰龙也死了之后索尼亚让众人从城的最下方也就是南边的门出去。

圣地アールカ

现在我们有了六颗龙之宝珠，现在可以打开这里的大门了。进去之后敌人都是植物，像树一样。攻击力不高，但是会使用中毒魔法。我们先练练级吧。

向前走，又出现一个大门，现在不知道怎么打开。这时鲁斯兰说只有这里的精灵才能开启这个大门，必须先唤醒精灵，但是众人不知道精灵到底在哪。此时鲁斯兰看了看脚下，发现这里是一棵大树构成的，四处都是这棵大树的枝杈，提议砍树应该就能召唤出精灵了，但是哈尔特不同意，鲁斯兰便让维尔莉卡喊几声试试。于是我们的两位女主角便开始大叫“这是什么树啊，砍了吧”，“就是就是，砍掉算了”。突然，不知从哪里传来了一个声音“就是你们要砍树吗”，接



着，一个老者出现了。

没错，这次的BOSS就是这个老者，人不可貌相啊！如果此时玩家的角色还没有到50级就等着升仙吧，不过就算到了也未必能赢，至少要52级以上才有胜算。这个老精灵不仅攻击力极强，普通攻击一下1000左右，还会范围攻击，每人都是1000左右啊！除此之外什么混乱状态、睡眠状态麻痹状态攻击也是一应俱全啊！我们最好让哈尔特和维尔莉卡主攻，用龙之技，尤菲负责回复，鲁斯兰就见机行事吧，攻击回复一起来。老精灵的生命值降到一定程度后会使用HP回复魔法，一次将近8000……所以我们动作要快，否则一会他还会使。

胜利后从老精灵口中得知龙骑士只是精灵一族的失败作品，这些话引起了蓝古雷的强烈不满。鲁斯兰则说根本没听说过这些事情，但老精灵说龙骑士对他们来说是莫大的耻辱，因为古代那场邪龙与圣龙的战斗中也有龙骑士是邪龙一边的。说完交给众人一个东西，并要求他们不许再回到这里，然后就消失了。

我们先进右侧的大门去搜刮吧。然后从左边的门出去，从祭坛的另一边来到港町クレサント广场。

港町クレサント广场

这里是一个新的地方，武器屋装饰屋里都有新的装备。维尔莉卡还在这里遇到了自己的部下，并且得知部下还买了一艘新船在等着她回来。于是维尔莉卡让部下去打探消息。接下来我们来到宿屋就会引发新的剧情。

一个部下跑来说西边有些情况，这时另一个部下慌慌张张地跑来说不好了，出去一看原来所有的船都被烧了，更让人想不到的是一个海盗指着蓝古雷说就是他干的，而且蓝古雷自己也承认了，他始终对龙骑士是精灵一族的失败品这句话耿耿于怀，决定自己去寻找真相。这下我们只好自己步行前往目的地了。

回到刚才穿过的那个祭坛，从开启的水晶那里可以到达尤菲的家，在这里众人聊了几句，得知尤菲因为喜欢人类的一切才变成人类的样子，而且现在还遇到了哈尔特……不过尤菲也一直在用维尔莉卡沉船上的钱财……哈尔特很痛苦，自己自幼的好朋友变成了这样，并要求鲁斯兰如果自己也变成那样就杀了自己，众人聊了半天决定回去向索尼亚报告发生的一切。

回去之后我们再来到雷龙的洞穴，雷龙帮我们开启了通往レディムの雷纹的水晶，但是我们需要先回到城内，从水晶来到尤菲的家，然后再来到港町クレサント广场的祭坛。雷龙在这里打开了水晶，我们出发吧，出去后来到テネル。

テネル



这里的敌人是水母和螃蟹。它们的攻击力都不高，螃蟹的防御力较高，慢慢磨吧，水母会使用毒攻击，之前最好多带点解毒药。从地图左边的门进去，发现蓝古雷抓住了一只怪物，并说什么自己要去找到暗之龙珠，说完走进隧道并用大石块把隧道堵住了。这时那个怪物说自己就是这里的番人，并说蓝古雷要去的地方很危险，是番人一族一直守护的地方，但由于那里太过危险，自己也没去过。然后交给众人一把钥匙，并让他们开启六个禁断之地的六个龙门就可以到达他们想去的地方了。

回到港口，鲁斯兰突然沉思起来，原来他有一个重要的东西在别人那里，哈尔特答应帮他买回来（要200万，有钱人啊）。接着我们就从那个之前被破坏的大门出发吧。

アクエルド

这里的敌人也是以水母和螃蟹居多，海边有一个发光点，这里的守护者是红色的恶魔，和火龙巢穴里的那个怪物差不多，就是颜色不一样。这家伙的攻击力极强，魔法攻击一次伤害在2200以上，让哈尔特主攻，尤菲负责回复（这个圣龙的攻击力实在一般）。胜利后可以获得“邪壳ドラグナー”。

这里上方的出口可以到达ゲネオス，下方可以到达ファーシル，先去哪个无所谓，最后都要再去另一个。本攻略先走的是ゲネオス。

ゲネオス



这里的敌人都是恶魔……所以我们接下来的旅程也和恶魔一样。如果你还没有到70级的话它们的普通攻击一次伤害只有700左右，但是魔法攻击就是2000以上，尤其是出现3、4个的时候，着实够人一呛。所以最好练到70级以上再来吧（笔者以65级左右吃尽了苦头）。从地图中间的入口进去，没想到珍妮佛就在这里，她的目标还是众人手中的龙之宝珠。开战吧。

珍妮佛的实力大大增强，普通攻击的伤害在1200以上，魔法攻击在1000左右（视玩家当时级别而定）。哈尔特和维尔莉卡还是我们的主攻手，尤菲还是回复手，鲁斯兰就还是见机行事吧，时而打两下时而帮忙回复两下。胜利后哈尔特告诉珍妮佛就算她拿到了龙之宝珠也没有能力毁灭，但是珍妮佛执迷不悟，并向尤菲掷出了手中的匕首，危机时刻，哈尔特挡住了匕首，而珍妮佛再次跑掉了。我们别忘了从宝箱中拿“猛火の欠片”，没有这个后面的路就无法前进。之后开启イグニムの火纹。接下来我们来到ファーシル。

ファーシル



这里出现了新敌人，“飞天恶魔狗”，如果你觉得之前的恶魔不算什么那么这些狗也就没什么了。从地图右边的路口进去，众人面前居然出现了维尔莉卡和鲁斯兰的影分身。战斗开始。





这里推荐大家先灭掉鲁斯兰的影分身，这家伙会经常使用范围攻击和范围状态异常的攻击，尤其是状态异常，中招之后通常我们就只剩下一个人能战斗了。而且他还会使用HP回复魔法，所以最好集中火力先灭了他（话说真正的鲁斯兰咋没这么强呢）。接下来维尔莉卡的影分身就好办了，她不会使用状态异常的攻击，而且范围攻击使用频率也不大。胜利后别忘了宝箱中的“暴雪の欠片”。

来到セーリオ，用两种欠片融化挡住路的雪块。

セーリオ



这里又出现了一种新的敌人，巨型章鱼。不过这种家伙没什么特别的。要小心的是恶魔还会在这里出现，当几种敌人同时出现时一定要优先干掉恶魔，玩家此时的级别应该接近75级才行。从地图下方的入口进去就会再次遇到珍妮佛。

从与珍妮佛的对话中得知她心爱的人为了保护圣龙而牺牲了，难道是因为这个原因她才要杀圣龙的吗？不管了，先灭了她再说。

这次珍妮佛的攻击方式和之前没什么变化，但是物理攻击力变强了，我们的主攻手还是哈尔特和维尔莉卡。珍妮佛的连招会有冰冻属性，一但冰冻了就要赶快解冻。此外当她生命值下降到一定程度后会使用HP回复魔法，此时我们要尽快攻击，否则她会再次使用，每次都会增加7400左右的血，别让我们之前的努力白费了。胜利后她再次逃走。

接下来我们到另一边把挡在那里的雪块也融化掉，向上走，来到カストウ。

カストウ



这里的敌人都是巨大的石头兵，攻击力是超猛啊！普通攻击一下都要1000多，级别不够就等死吧。向最上方走，进入大门。大家都对给自己钥匙的那个怪物心存感激，维尔莉卡好像还挺喜欢他的，说他像自己强壮的爸爸，非常酷（无语）。接着又出现了两个影分身，一个是哈尔特的，一个是尤菲的，这是对众人的爱和勇气的试练。准备开战吧。

此战优先消灭尤菲的影分身，因为她会使用范围魔法，不过她的防御力不是很高，比较好办。哈尔特的物理攻击力较高，不过很少使用魔法攻击，注意加血即可。





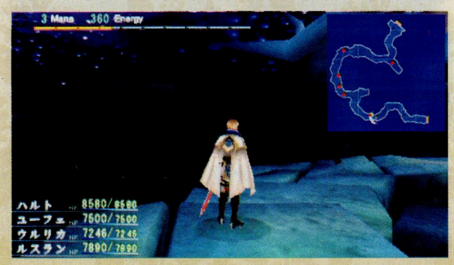
胜利后鲁斯兰拿出了老精灵交给众人的盒子，但是谁也不知道怎么用。通过水晶回到港口，出现了新的传送水晶。这将是众人最后的战斗了，正当大家准备出发的时候，珍妮佛又出现了（阴魂不散的母小强）。她这会不仅仅想要龙之宝珠，还想杀死尤菲，原来她看出尤菲就是圣龙之一。哈尔特问她为什么如此痛恨圣龙，珍妮佛说为了保护圣龙她心爱的男朋友死了，而圣龙什么也没有带给她。别废话了，保护好尤菲吧。



这次珍妮佛的攻击力大大提升，估计是最后一次和她作战了。她的普通攻击一下在1500左右，范围攻击在1200左右（视玩家级别而定）。对付她的方法没什么变化，和之前一样，哈尔特和维尔莉卡是主要攻击手。

胜利后珍妮佛在怒吼中死去，去寻找自己的爱人了。在死前还诅咒哈尔特也变成屠龙的人，还说想亲眼看到哈尔特杀死尤菲。不管他了，我们先出发吧。

众人来到一个荒凉的城市，这里一片废墟。鲁斯兰说这里是很久以前的精灵城，但是现在已经没有人了。这时哈尔特问鲁斯兰还记不记得他们俩之间的约定，就是如果自己也迷失了想要杀害圣龙的话就让鲁斯兰杀死自己。尤菲急切的喊道这不可能。哈尔特说我答应过保护你就一定会保护你，就算死也不放弃。尤菲大声问道“为什么，只是因为你的职责吗”。哈尔特摇了摇头，说道

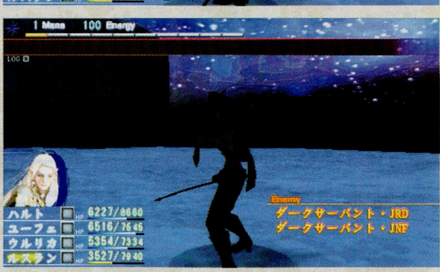


“不，因为我爱你”（这表白也太快了吧，果然在战乱中感情升温的速度有如飞机一般）。这时邪龙从众人头上飞过，追过去吧。

エヴァ

这里有两个发光点，可以拿到两把不错的武器。继续向前走，又出现了两个影分身（大家大致能猜到是谁吧）。对，就是加雷德和珍妮佛。





这次二人都会使用范围攻击，而且都是魔法攻击。加雷德会使用冰冻系的魔法，一旦被冻住了就要赶快解冻，否则冰冻的回合越长就对我们越不利。珍妮佛范围攻击伤害力较高。好在二人的防御力都不算太高，对着一个猛攻，剩下的那个就好办了。

胜利后继续向前走，出现了一个石像，手中捧着一个龙之宝珠。这就应该是暗之龙珠，有了它就可以封印住邪龙了。正当哈尔特准备取下暗之龙珠时，蓝古雷出现了，抢先一步抢走了龙珠。哈尔特急忙制止，但是蓝古雷却说当你引以为傲的东西却变成了你最大的耻辱时是多么无法忍受的事情。哈尔特面对着自己自幼的好友不



停地劝说，此时雷龙也来了，它让蓝古雷不要忘记对自己的承诺。而此时邪龙也来了，把雷龙顶了出去。

蓝古雷的普通攻击力并不高，但是他的魔法攻击一次有2700左右，不过好在不是经常用，我们要时刻注意回复HP。此外他的生命值降到一定程度以后就会使用HP回复魔法，一次8000左右，此时我们要加快攻击速度，否则他会再使一次。

胜利后众人松了一口气，谁知邪龙又回来了，它的企图就是杀死所有的圣龙消灭世界，哪能如它所愿呢。这是最后的BOSS了，加油吧。



邪龙的普通攻击一次伤害在1500左右（视玩家级别而定，起码要在95级左右），魔法攻击伤害在3000以上。不过很少使用范围攻击，我们的主攻还是哈尔特和维尔莉卡，此时的龙之技和多段攻击级别应该都不低了。尤菲还是负责回复，鲁斯兰见机行事。本战并不是很难，只是时间会比较长。

胜利后众人夺回了暗之龙珠，消灭了邪龙，世界也恢复了和平。而我们的主人公哈尔特和尤菲之间的人龙情到底怎么样了呢？还是各位自己去看吧。

二周目可以继承通关时的级别以及道具，而且可以再次进行最终BOSS战。

- ●地图上的敌人都是可见的，可以自己选择打或不打，但是级别低的话怪物会追过来，玩家级别高的话怪物就会无视玩家。
- ●很多宝箱需要特殊的物品才能打开，这些物品都需要在レジン屋中购买后合成。
- ●发光点的敌人要强于该地区的所有敌人。
- ●游戏中角色的级别对进程有很大影响，最好不断练级。
- ●武器屋和装饰屋中购买的物品级别高但不一定强，尽可能通过合成或是在发光点战胜怪物获得，宝箱中有的也不错。
- ●角色的特技只能通过不断使用来提升等级，角色自身的等级与之没有关系。像补充HP、治愈战斗不能这类特技最好经常使用。

《古墓丽影周年纪念版》是始祖《古墓丽影》的重制版本，它所采用的是前作《古墓丽影传奇》的游戏引擎，游戏的动作基本上沿用前作，也就是说玩过前作的玩家可以轻松地上手，《古墓丽影》系列最大的魅力操作劳拉探索已经被埋没的亚特兰提斯文明，在游戏中我们会经过秘鲁的维卡巴玛遗址，横跨史前的峡谷，为了探索秘密而去访问古希腊和罗马的城市遗迹，此外我们还会看见历史上奇迹之一的埃及金字塔以及至今仍处于谜团的亚特兰提斯的金字塔。使用LARA在游戏中进行冒险，游戏中到处都充满了危险，你需要破除各种巧妙的机关，才能够寻找到事件的真相。

探索消失已久的遗迹，寻找失落的文明。回归那份曾经的感动

PSP	EIDOS	2007.08.08
	AVG	1人/49美元
古墓丽影周年纪念版		512k

作为初代的重制版劳拉的武器和初代相同，总共有4种武器，分别是一把拥有无限弹药的手枪,初始默认武器，虽然弹药无限，但是攻击力很低,比较强大的散弹枪，这个武器威力虽大但是射程却很短；50口径手枪是一个相比无限手枪拥有更强威力的武器，它的威力和射程都不错，而且还具有良好的连发性能。为了能让玩家更好地享受这个充满了魅力的游戏，在《十周年纪念版》中采用了自动瞄准的设定。当你控制劳拉接近敌人的时候，敌人身体周围就会出现一个红色的准星，这时按□键就可以进行自动攻击，玩家可以利用其它按键做出一些回避怪物的动作。除此之外游戏中还提供了手动瞄准这个设定。玩家按下十字键上的时候就可以切换到手动瞄准，手动瞄准中可以操作模拟摇杆来移动准星，不过在拥有自动瞄准的前提下，手动瞄准在游戏中作用不大。

这个作品的几个特点，一击必杀存在于游戏中，攻击敌人时按○键后就可以使用翻滚躲避敌人的攻击，当敌人被攻击到一定次数之后，就会发怒，而且向玩家冲过来，在画面出现模糊效果的时候按下○键就可以使用紧急回避，同时使用特殊能力“子弹时间”。这时屏幕上就会出现两个白色圆圈，并且向中间移动，当它们重合之后就会变为红色，这时开枪就可以对杂兵进行一击必杀。

在游戏中道具总共有三类它们分别是武器、弹药以及补给药品，第二种则是过关所需的道具，比如钥匙之类的重要道具，第三种道具就是隐藏要素，包括古物和圣器两种。其中古物和圣器都隐藏在一些难以发现的角落，如果玩家能够在关卡中找到的话就可以提高游戏的完成度，只有找到所有古物和圣器，才能达成100%完成度，并且开启隐藏的Style Unit关卡。



操作介绍

模拟摇杆：用来控制劳拉的移动。

十字键：左/使用钩绳、右/快速地切换武器、上/进行微瞄射击，这样可以瞄得更准。下/快速使用生命回复道具。

L键：将视角向左调整。

R键：将视角向右调整。

△键：按住可以进行360度视角的调整，开启一些游戏内的机关。

○键：特殊功能键，原地不动按下去就是蹲下，移动中按下就是向前翻滚，在移动中连续按就是一个完整的“马戏团”技巧。

X键：跳跃，在空中时再按一次就是扔出绳索。

□： 击。

当同时按下L和R键的时候LARA就会呈现出举枪状态，此时按方块射击时就可以利用模拟摇杆进行左右横移射击。在射击的时候按下○键，劳拉会根据不同的方向来进行不同的躲避动作。

SELECT：进入武器道具菜单。

START：进入总游戏菜单，在里面可以进行包括Save在内的各种设定。



本次攻略将主要为您送上全第三类道具收集指南！

古物收集历险流程

秘鲁

本关第三类道具数量	
古物：3	圣器：1

在一个比较大的房间内。首先从木架上跳过去，之后再左转跳到另一段木架上。此时就可以看到在左边的墙壁上有一个可以攀爬的石壁条，这条石壁直接通往接下来要去的山洞。先从石壁条上转身跳上背后高处的石台，然后再沿路向前，跳过几个断裂的地方后。在第四个裂口要先踩着斜坡滑下去一点然后起跳，才能抓住前面的边缘。爬上去之后，就可以得到第一个古物。



右转跳向前方的墙壁，抓住石条，挪动到左边，转过墙角之后落下，来到山洞中。往前走几步，射杀飞来的蝙蝠。在岔路处先往左边走，踩着一个石台跳到墙壁上的洞中，可以得到一个大医药包。回到岔路向另一边走，左转之后射杀几只蝙蝠，沿着斜坡滑下。在滑道尽头之前起跳，放出钩绳挂住空中的铁环。可以看到左边的墙壁上有两根石条，调整好角度和高度，跳过去抓住上面的石条，移动到最左边，再向后跳抓住对面的石条。落下一层，然后移动到右边，转过角之后，再跳到背后的平台上，得到第二个古物。

走过另外一架吊桥，来到一个大坑前。跳向空中垂下的绳索，抓住绳索之后向左转，跳到墙壁上的洞中拿到大医药包。跳到地面，消灭冲出来的大黑熊，然后在熊出来的洞口里拉下开关，开门进去就可以得到第三个古物。

在一个通道对面，踩下地面的一个开关，发现前方的大门被高处的两根石柱卡住了。从左边爬到上层，再抓住石条跳上墙壁，移动到最右边，跳过去抓住悬挂的石墩，这样就让卡住大门的一根石柱升起来了。接下来干掉一头狼，到房间的另一端，利用横杆跳到对面。再打倒两头狼之后，来到大门的右边。从墙壁上的石条跳到横杆上，等横杆转过90度之后，再跳过去抓住石墩，让另一根石柱也升起。回到下层，踩下地面的开关，大门打开了。

再次爬到上层，原路返回大门右侧，从石条跳到横杆上。不过这一次，不等横杆转动，就马上向前跳出，这样就能抓住对面墙壁的石条了。移动到左边，再利用横杆和石条一直跳到最上层，可以找到本关的圣器。

City of Vilcabamba

本关第三类道具数量	
古物：1	圣器：0

在村子中有一根很高的柱子，但是由于它安装在一个底座上，所以无法直接爬上去。把铁笼拉过来，踩着铁笼跳上底座，再跳起来抓住柱子

爬到顶端。跳到旁边的石台上，射杀一只蝙蝠之后再经过几次跳跃，来到一个有泉水流出的石台上，就可以得到本关古物。

The Lost Valley

本关第三类道具数量	
古物：2	圣器：1

在一个巨石缝隙的地方，先蹲下从石头下面缝隙钻过去，干掉一头熊之后，爬上旁边的木台。在木台顶端可以捡到50口径的手枪子弹。在木台的旁边有两根柱子，站在木台上，让柱子位于劳拉的左侧，然后向前跳出，落到下方倾斜的木板上，在滑落之前再次起跳，抓住对面的石条。挪到左侧，跳进墙壁上的洞口，即可入手第一个古物。

Boss战：霸王龙

别看这个家伙个头吓人，但其实很容易对付。在场地的周围有几根带刺的石柱，首先与霸王龙拉开距离，站在石柱前使用手枪不断射击它。屏幕右上方显示它的体力槽和怒气槽，只要不断击中它，它的怒气槽就会增长。怒气槽涨满之后，它就会冲撞过来。此时迅速使用闪避反击，它便会一头撞在石柱上，造成很大的伤害。重复几次之后再经过一段简单的QTE，就可以彻底打倒它了。

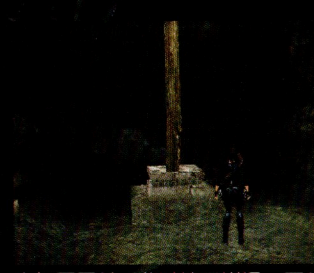
从这里可以看到一条倾斜的石梁，上面还是一条小河。石梁对面有一个平台。跳到平台上，小心地从右边跳下去，可以入手第二个古物，随后一直走出山洞，径直跳进水潭中。上岸从梯子爬上去，来到第三个齿轮机关的地方，把齿轮放好，这样便放下了水闸，截住了瀑布的水流，露出了瀑布后面的出口。这时我们要回到瀑布顶上水底的那道门，由于水闸被放下所以此时水流已经被截停，这时就可以进入门中，在里面得到本关的圣器。

Tomb of Qualopec

本关第三类道具数量	
古物：2	圣器：1

在初始有圆盘的大厅中。在圆盘把平台砸塌的地方出现了第二根柱子。把两根柱子都推到合适的位置，跳到东边的门中。又来到一个深坑前，先别急着跳上前面的柱子，从边缘垂下去，在坑中的角落入手本关第一个古物。

接着从柱子爬上去跳回坑顶，借助竹子、石条跳到坑的对面。在接下来的房间捡到霰弹枪子弹。这时可以看到一个开关在墙壁上，刚刚想过



去打开开关，此时地面崩塌。两头狼出现，使用武器将它们消灭后，从旁边的木架爬上去，把一个铁笼拉出来。借助铁笼跳上一根石柱，然后再利用柱子、横杆、石条等连续数次跳跃，跳到开关左边的柱子上时，先往左边跳到墙壁上的洞中，即可入手第二个古物。

希腊
St. Francis Folly

本关第三类道具数量	
古物：6	圣器：0

在一个有大“地球仪”的地方。首先用钩绳把地球仪左右两边的铁环拉下来，地球仪便从底座上滚了下来。将地球仪推到下层，跳下去把它推到地面的开关上，打开二层的大门。从柱子跳上去，进入门中，落到地面。这里借助墙壁上的一个铁环跳过去，还能在角落中找到一个大医药包。拉下大门边的开关，让一层的大门也打开。注意门上的天花板还隐藏着一座浮雕，记住浮雕上标记的位置，然后从大门出来。小心干掉新出现的狮子，然后跳回到之前的浮雕旁，点亮相应的灯，打开了旁边阳台上的铁门，这时候就可以拿到古物。

在中央平台的右侧，用钩绳把北面墙壁上的两块石板拉出来，跳上去，向左通过横杆跳到一个开关前，拉下它打开波塞冬之门，同时让一块石板伸出来。射杀蝙蝠，通过石板跳回中央的高台上。跳下一层，射击南方墙壁上的开关，让一块石板伸出来。然后再用钩绳把东边墙壁上的一根柱子拉倒。再跳下一层，从刚被拉倒的柱子过去，捡起小医药包之后从右边墙壁爬上去，找到开关打开赫斐斯托斯之门。回到中央平台的最高层，再次跳到北方墙壁上的石板上，这次向右跳，抓住墙壁上的石条，落下到斜坡上，然后跳起抓住石条，向左移动过墙角之后，落到下层阿特拉斯之门的右边，门此时还没有打开。继续落下一层，沿着石条移动到最左边，然后跳过一根横杆，即可看见第二个古物。

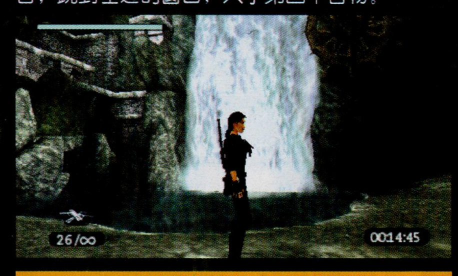
波塞冬之门

拉下开关，铁门会升起来，但是里面有长矛挡住，仍然无法进入，而且铁门过一会儿又会落下来。再次拉下开关，在铁门升起之前跳起来抓住门上的突起处，等门升到最高点，然后在门落下的瞬间起跳，就能抓住门上面的窗口边缘通过了。

来到一个圆形的房间，打死几只老鼠。可以看到中央的石柱上有一个开关，但是高度太够，无法够到。首先跳下水，找到一个开关拉下，打开水面上的铁门，入手第三个古物。

达摩克里斯之门

跳回地面，来到外面的房间，一柄巨剑从屋顶呼啸着落下，不过好在没有刺中劳拉。沿着房间右边绕过去，在有红白两色格子的地方，看准利剑伸缩的空隙，按照图中所示的路线跑过去。注意，红色的格子不可停留。接下来的空地一定要按住R2慢步行走，以防被忽然落下的巨剑刺中。继续沿着房间的边缘绕过去，找到一个较矮的石台，跳上去到窗口拉下另外一个开关，又有几块地板上的利剑缩回去了，同时窗口铁栅栏另一边放着古物的位置上的利剑也缩了回去。跳回地面，现在可以直接走回里面的房间。再次爬上中央的高台，跳到左边的窗口，入手第四个古物。



阿特拉斯之门

来到一个大坑边，前面有一个转轴开关。推动转轴，坑上伸出两块石板。马上踩着石板跳过，利用左边墙壁上的石条爬上，捡起50口径子弹，然后拉下旁边的开关，在坑上方伸出了一根横杆。来到阿特拉斯的雕像前，开枪射击雕像左右两侧的开关，雕像举着的地球仪滚落了下来。迅速转身向坑的方向跑去，在坑前起跳抓住横杆跳过去。再次推动转轴，跳过坑去，在雕像下面拿到霰弹枪子弹和阿特拉斯的钥匙。此时右边（面对雕像的方向）墙壁旁的柱子被地球仪撞断了，可以踩着它跳上去，拿到小医药包、以及第五个古物。

赫斐斯托斯之门

房间里还有个大石块，把它推到锤子下面的按钮上，锤子把石块砸了个粉碎，原来雕像藏在石块中。接下来，让劳拉跑过按钮，使锤子砸下来，但是千万不要在按钮上停留！一旦锤子发动，马上跑出范围外。接下来，等锤子升起之前爬到锤子顶上，可以借助它爬上两边的高台，分别拿到大医药包和霰弹枪子弹。从较矮的高台上跳起来抓住横杆，跳到中央的另外一个高台上，这里的角落里可以找到第六个古物。

The Coliseum

本关第三类道具数量	
古物：1	圣器：0

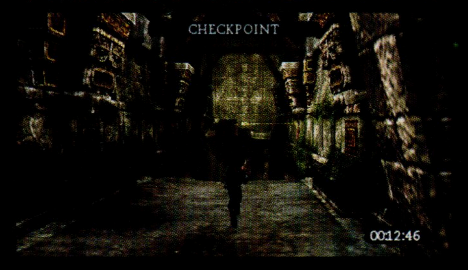
可以看到在放50口径的手枪那个平台下面也有一个铁环。跳过去悬挂住，然后再转身180度，调整好高度和角度，让劳拉正好可以跳进刚才拿到小医药包那个平台下方的洞口中，即可入手本关唯一的古物。

Midas’s Palace

本关第三类道具数量	
古物：1	圣器：2

在楼上的开关处，打开开关，让石柱重新升起。不过这次不要着急往石柱上面跳，回到楼下，把那个木箱拖出来，出门之后可以看到左边的石柱（顶上是倾斜面的）缺了一块。把木箱塞到缺口的地方。回到楼上开关的位置，按刚才的路线跳到B点，不过这次不要向右边的平台跳，而是跳向前面的石柱（也就是刚才用箱子塞在下面的那根，由于有箱子塞住，它暂时不会落下去），从斜坡跳到对面墙壁上，爬上就可以得到本关的第一个圣器。

再次回到楼上的开关，重新升起石柱。不过这一次不要向左，而是向右跳到一根石柱上，动作够快的话就可以跳上刚才把石头拉下来的地方，即可得到本关的唯一古物。回到入口附近，再次



跳上平台。这一次，利用房间西北侧墙壁上的铁环，用钩绳跳过去，落到一块倾斜的石板上，再跳向墙壁抓住石条。跳上第二块倾斜的石板，不要等下滑，马上起跳，抓住横杆。再经过几次跳跃，到第三块倾斜的石板上，跳到底座的洞口中，拉下开关，让石柱再升起一些，露出了一个圣器，拿上它走人吧！

Tomb of Tihocan

本关第三类道具数量	
古物：2	圣器：0

首先在房间的西南侧可以看到一个斜坡，上去抓住柱子上的石条，跳到墙角的一个平台上。再从平台爬上墙壁上的缺口，跳回到柱子上的一个可以落脚的地方，这样便能跳回到出口附近的一个转轴机关旁边。逆时针推动机关，整个房间都放满水了。

出口在房间的东侧，此时那块木板正好漂浮在出口的附近，可以踩着木板跳到出口。不过在此之前先潜到水下，在出口稍偏西一点的地方一根柱子上有一个开关，拉下它打开了水底的一道闸门，里面是第一个古物和霰弹枪子弹。另外，四周的出水管道口有一些栅栏是破损的，可以游进去拿到一些道具。游上木板，跳到旁边的岸上把它再拉得跟靠近出口一点，再踩着木板跳上去。在前面的房间跳入水池，让湍急的水流把劳拉冲到一个小池塘中。上岸捡起霰弹枪子弹，继续下水沿着一条通道，游到另外一个池塘中，岸边有一座雄伟的神殿。此时神殿的大门是关闭的，开门的开关在水下的一个洞中，不难找到。水下不远处还有另外一个洞，里面可以得到第二件古物。

Boss战：半人马

半人马有三种主要的攻击方式：撞击、火球和绿色的石化光线。撞击和火球可以用翻滚来躲避，而当它放出石化光线的时候可以快速搓动左摇杆，让劳拉频繁地改变跑动方向，这样就可以避开了。如果被石化，一定要马上搓动摇杆挣脱，否则会被踢碎。

射击一只半人马将它激怒，等它冲过来的时候使用紧急回避并且反击，它会被打晕。此时用钩绳将它手中的盾牌拉下来。继续跟它周旋，等它再次放出石化光线的时候，迅速捡起掉落在地面的盾牌，就能把光线反弹回去，让半人马石化。此时切换成霰弹枪，轰它几枪就可以搞定了。重复以上步骤把两只半人马都干掉。

埃及
Temple of Khamoon

本关第三类道具数量	
古物：3	圣器：1

在花园的两侧有两座狮身人面像，其中一个脸部损坏了，另一个是完好的。跳上完好的狮身人面像右边的石台，再跳上柱子，最后逃到一个平台上。射击墙壁上的开关伸出一根横杆，抓着它跳到下一个平台，拿到50口径子弹。再经过几次跳跃之后来到损坏的狮身人面像头顶，在它后面有一个小房间，房间的角落高处有一个洞口，进去可以拿到第一个古物。

爬出来后拉下前面的开关，让猫雕像周围的地板塌陷。从阳台出去，先不要往下跳，注意左边的墙壁上有一个铁环。用钩绳跳过去抓住墙壁的裂缝。再向后跳，钩住另外一个铁环。向右转身，可以看到屋顶还有另外两个铁环，利用它们跳到猫雕像所在屋子的顶部，入手第二个古物。在屋顶有铁环的房间内，首先射击左边墙角的机关，在屋顶放下一个铁环，用钩绳跳过去拿到大医药包和50口径子弹。跳回高台，沿路走到下一个房间。这里有两个出口，其中一个太高而够不到。从较矮的出口爬梯子上去，来到一个墙壁上有巨大甲虫雕像的房间。迅速拔枪干掉一只木乃伊怪物，接下来从房间角落的石块爬上去，捡起大医药包和50口径子弹。用钩绳挂住墙壁上的铁环，荡到合适的位置时向墙壁的垂直方向跳出，就能跳到一根石柱的顶端。再利用其它石柱以及墙壁上的石条、铁环连续跳跃数次，最后跳到一个平台上



00:10:47

拿到第三件古物。

在第五个箱子的位置，踩着箱子跳上去抓住上面墙壁的裂缝，然后向右移动，跳到六号箱子的位置上方，再跳到石柱顶端。借助四根石柱跳到房间对面高处的小房间中，入手圣器和大医药包。

Obelisk of Khamoon

本关第三类道具数量	
古物：4	圣器：0

这里按照步骤给予入手古物的方法，请按照数字顺序观看。

1、拉下开关之后马上向后跑，跳到一个小的平台上，并且抓住柱子上的石条跳上去。再跳起来抓住上层的石条，向右移动到柱子的另一边。

2、向后跳上另一根柱子。由于上面有弩箭机关，因此不要爬上柱子的顶端。抓住边缘移动到对面。

3、向后跳上第三根柱子。抓住石条向右移动过转角，再跳起来抓住柱子顶端的边缘，不要爬上去，移动到右边。

4、跳到墙壁的石条上，再向右跳抓住横杆，跳上一个平台。

5、向右跑，到平台另一端爬上墙壁的石条，再返身跳上一个会缩进墙壁的平台。

6、跳到一根狭窄的石梁上。抓住边缘垂落，移动过一根柱子。

7、抓住另一边的边缘垂落，移动到尽头，挑起来抓住柱子上的石条，向左移动到另一边，向后跳抓住对面柱子上的石条。

8、落下一层，抓住边缘向右移动到平台上。

9、跳上右前方的墙壁抓住石条，抓住上面的石条，向后跳出用钩绳挂住铁环，跳到对面的墙壁的石条上。

10、移动到左边，跳上另一根石条，回身跳过去抓住石柱。

11、抓住石柱顶端的边缘（不要爬上去），移动到对面。向后跳，抓住下一根石柱。

12、爬到这根石柱的顶端，跳向前面的石条，爬上平台。

13、向右跳过横杆，古物就隐藏在石头后面。

在有铁环的房间内，首先钩住左边墙壁上的铁环荡过去，荡到最远端的时候向墙壁的垂直方向起跳，在空中再次放出钩绳悬挂住。此时一个古物就在劳拉的正下方，但先不要下去拿。荡到对面的平台，爬上去经过通道，拉下一个开关，又放下一座吊桥。原路返回，出通道之后左转，跳到下面的平台，然后钩住墙壁上的铁环，垂直落下去，得到第二个古物。然后，小心地回到这个大厅的最底层。

拉下一个开关，放下最后一架吊桥，然后原路返回——意味着你还要跳一次机关。在坑道中跳第三根柱子的时候注意要稍等一下，等前面的机关闭合之后，即将打开之前马上跳过去。走出房间后不要跳下地面，而是向右跳上一个平台，然后抓住石条移动到最左边。不要跳上去，继续向左移动，一次远距离的跳跃之后可以抓住猫雕像上方的石条，爬上去即可找到第三个古物。

跳上柱子后，一直向上，仅过一段通道之后跳上墙壁的石条，再向后跳到一个平台上。可以看到左边的墙壁上有一个铁环，对面的平台上有一些道具。用钩绳钩住铁环，但不要跳过去。调整好绳子的长度，确保劳拉在荡到最高点的时候，正好位于墙壁上绿色的部分（如图所示），在这个位置以垂直墙壁的方向跳出，就能抓住一个平台。这个跳跃难度较大，一定要看准时机和位置，多加练习吧。从平台跳上墙壁的石条，然后跳过一根横杆落到对面的平台上，找到第四个古物以及大医药包。



Sanctuary of the Scion

本关第三类道具数量	
古物：2	圣器：1

将四块石板都拉下来之后，跳回房间中央的石桥上，向左走到石桥的另一端靠近门洞的位置，然后跳过左边的横杆，抓住墙壁上的石条。跳起来抓住最高处的石条之后，向后跳上楼梯，向右跳，抓住门洞的顶部边缘，移动到右边落下，入手第一个古物。

遇到甲虫谜题后，就需要进行解谜，而它的解法是：左上射击两次，左下不动，右上四次，右下两次。开门之后拉下机关，降水位上升到雕像的手臂位置。接下来再游到第一个甲虫谜题所在的位置，游进门洞，从开关上方浮出水面。利用甲虫机关、横杆和石条爬到上层，来到雕像头

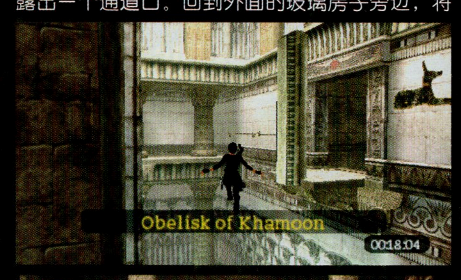
顶的平台上。到平台的另一侧，跳过去拉下墙壁上的开关，让水位上升得更高，这样就可以够到水面上的出口了。不过，在此之前，别忘了潜入水中，游到左边雕像肩部后面的房间，入手圣器。

浮出水面，爬到出口，经过通道之后来到一间有很多柱子的屋子。两个半人马和两个木乃伊会扑上来，小心对付。战斗结束后，爬上入口右边第一根红色的柱子，然后跳上右边第二根柱子。在第二根柱子上移动到左侧，跳起来用钩绳悬挂住屋顶的铁环，跳到左边第四根红色柱子上。然后再跳到左边第五根红色柱子，再往左跳到旁边的灰色柱子上，最后跳到墙壁上洞中得到第二件古物。

失落之岛

本关第三类道具数量	
古物：4	圣器：1

出来后先向前游到小艇附近，然后向右边游到瀑布后面，进入山洞。通过横杆和石条跳上空中悬挂的箱子，再跳上另外一个箱子。向右跳，在一堆箱子顶上拿到大医药包。跳回悬挂的箱子上，再跳上绳子，跳到对面瀑布左边的石条上，然后向右跳到平台上，顺着通道来到一个大厅。先往左边沿着铁轨跑到下一个区域，这里有两只老鼠，但是劳拉现在无法杀死它们。爬上矿车，拿到红色保险丝，回到前面的大厅。从左边上楼梯来到控制室。控制台上有三个插槽，分别标示红绿蓝三色。把红色保险丝插入最左边的红色插槽，按下旁边的按钮，将外面悬挂的一个箱子挪开，露出一个通道口。回到外面的玻璃房子旁边，将





左边的箱子推过来，踩着箱子跳上屋顶。先不要进入通道口，到屋顶的另一端，可以看到有两根竖立的木棍。从木棍的顶端跳到对面的墙壁，然后跳上横杆，跳到斜坡上，在滑落之前跳上对面的平台得到第一件古物。

进入控制室，再次按下红色保险丝和绿色保险丝旁边的按钮各一次，把空中悬挂的铁箱移动到玻璃房子上方。安装好蓝色的保险丝，按下旁边的按钮,把箱子放下,砸破了玻璃房子的屋顶。跳进玻璃房子，拿到手枪，开枪打碎玻璃爬出来，干掉老鼠。

在继续前进前，回头拿一些隐藏的东西。从进来时的山洞回去，到瀑布旁边。跳下水，爬上小艇。开枪打断系住小艇的绳子，等小艇漂浮到山壁旁边的时候跳上山壁上的石条。接下来经过几次简单的跳跃。落到一个山洞中，从集装箱后面入手第二件古物。游到瀑布后面，沿山洞上去，站在洞口可以把空中悬挂的箱子击落。右边的箱子落地之后会打开，里面可以得到圣器。

从拉尔森的尸体边捡起霰弹枪。进入控制室，重新安装好蓝色保险丝，按下按钮把挡路的箱子吊起来。回到钻车上重新开动它，到铁轨的尽头，将封锁道路的木板钻碎，来到一个地面是岩浆的地方。先跳上左前方的平台，不要往前跳，回过头来可以看到低处的平台上放着50口径手枪。先跳上岩浆表面上露出的垂直的钢筋（很难看清楚，图中绿圈标注的位置），再跳上平台拿到50口径手枪。跳回到钢筋上，然后跳向第一个平台，抓住下面的边缘，向右移动过转角，再跳到背后的柱子上。爬到柱子的最高处，向右转，跳到旁边的另外一根钢筋上。再跳上旁边的铁架，转到左边跳上背后的平台。

用钩绳跳到前面的斜坡上，在滑落之前跳上横杆。横杆会旋转90度。不要向前跳，在横杆上转过身来，跳到后面的平台上，即可入手第三件古物和小医药包。

再次回到最高处，注意斜坡上有很多锥形的装置，其中有六个上面刻有花纹。必须跳到这六个有花纹的装置顶端，把它们踩下去。注意一旦踩上有花纹的装置它就会开始下降，如果没有在它降下去之前跳到别的装置上劳拉就会滑落，就不能不回到开头再来了。第五个有花纹的装置不能直接从左边跳上，要从右边绕一圈，跳到合适的位置再跳过去。从第六个装置可以跳上旁边的墙壁，绕过去即可得到第四件古物。注意这里如果踩上了第六个装置，但是没有成功拿到古物的



话，由于装置会降下去，就不能再次跳过去了，想拿到古物只能读取进度。

The Great Pyramid

本关第三类道具数量	
古物：1	圣器：1

在出口前方，捡起大医药包和冲锋枪子弹。别着急进门，跳到门左边墙角的柱子上抓住裂缝，移动到左边爬入洞中，得到古物。直接跳回出口前的平台，干掉一只新出现的怪物，进入通道。走过桥去，但不要进门，射击屋顶的一块石头让它落下，将地板砸出一个洞口。从洞口跳下去落到斜坡上，在滑到底部之前跳起，用钩绳跳到对面，捡起大医药包。然后从左边的梯子爬上去，可以看到圣器。

Final Conflict

本关第三类道具数量	
古物：4	圣器：0

Boss战：巨型怪物

战斗的场地三面有墙壁，唯独劳拉背后是空的，下面是岩浆。一开始马上射击怪物，在它靠近劳拉之前让它的愤怒槽涨满。接着它会扑过来，马上发动紧急闪避并且开枪反击，怪物会一头栽下悬崖，但是它会用右手抓住边缘，然后再用左手爬上来。当它爬上来之后，跳落到地面时会造成很强烈的震动，此时最好跳起来，不然会被震倒在地。继续射击它，将它再次激怒，它会跳起来用左手攻击。此时使用闪避反击，它的左手就会卡到地板里面。将锁定目标切换为它的左手(用右摇杆切换目标），迅速射击将它的左手打断。在这个过程中它会用右手砸地，将劳拉震倒，因此要看准节奏跳起来躲过震动。将它的左手打断以后，再靠近平台的边缘将它激怒，第三次使用回避反击，让它再次落下悬崖。这一次，由于它的左手已经断了，所以无法很快地爬上来，迅速换成霰弹枪，猛轰它的右手，就能把它轰下去了。

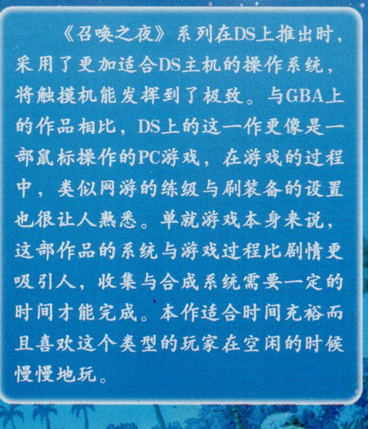
来到一个有水池的房间，干掉两只怪物，拿到霰弹枪子弹和50口径子弹。跳下水池拉下开关，在墙壁上伸出了一块石板。回来靠近石板的时候会出现一只怪物，要小心。爬上石板，跳到上面的通道，捡起一个大医药包，将一个箱子推下去。先不要跟着跳下，转身看后面，可以看到一件古物，跳过去将它拿到。跳到下一个房间，把刚推下的箱子推到石柱旁，踩着它跳上石柱顶端，拿到小医药包。干掉出现的怪物，跳到上层的平台上，拉下开关打开下面的门。将箱子推出门外，回到刚才的通道，踩着箱子即可得到高处的古物。

来到一个有岩浆的地方，沿着岩浆的流向走过一个右转弯。可以看到前面左方的高处放着一个大医药包，这里可以从右边的梯子跳过去，不过只要把握好距离，其实可以直接往医药包的方向跳，抓住医药包下层的石条。先爬上去拿到医药包，然后再抓住边缘垂下，落到下层，然后向后跳抓住后面的石条，落到地面。前面岩浆中有两块石台，一旦跳上去它们就会下沉，因此动作要快。跳上第二块石台后右转，跳到岩浆瀑布后面，即可得到第三件古物。

跳回到第二块石台，跳上对面的墙壁，抓住石条移动到左边，然后跳到垂直的柱子顶端。看准火焰喷射的空隙，跳上第二根石柱，然后再跳上横杆落到对面。向左转跳过石台，爬上梯子。先不要向前走，回身可以看到屋顶的铁环，跳过去（落地时小心火焰），捡起大医药包，再经过两次简单的跳跃捡起另一个大医药包和最后一件古物。最后，跳回来，进入一个圆形的大厅。

Boss战：娜塔拉

娜塔拉并没有死，她变为一个带翼的怪物，向劳拉飞了过来。一开始的战斗没有什么特别的地方，不断射击她就能让她损失体力，注意使用翻滚来躲避她发出的火球。娜塔拉遭到一定程度的伤害之后会摔到地面，但是她又爬了起来，爬起来之后战斗进入了第二阶段。和第一阶段区别不大，仍然是躲避她的火球，并且开枪射击。不同的是此时会让她的愤怒槽增长。当愤怒槽涨满之后娜塔拉会冲过来，此时迎着她跑过去发动紧急闪避，劳拉会从她头顶跳过，击中她背部闪着绿色光泽的地方，让她跪倒在地。接下来再抓紧时间射击绿色的地方几次，如此重复就能将她打倒了。就这样我们终于消灭了这个该死的怪物，但是对于劳拉来说冒险并未结束，还会有更为艰险的路等着她。



《召唤之夜》系列在DS上推出时，采用了更加适合DS主机的操作系统，将触摸机能发挥到了极致。与GBA上的作品相比，DS上的这一作更像是一部鼠标操作的PC游戏，在游戏的过程中，类似网游的练级与刷装备的设置也很让人熟悉。单就游戏本身来说，这部作品的系统与游戏过程比剧情更吸引人，收集与合成系统需要一定的时间才能完成。本作适合时间充裕而且喜欢这个类型的玩家在空闲的时候慢慢地玩。

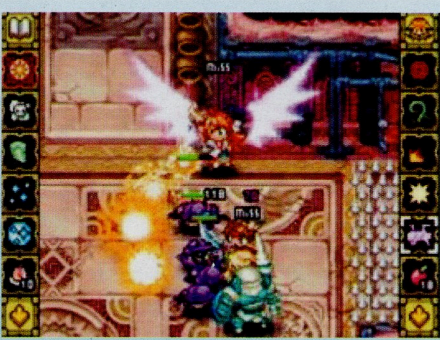


NDS	BANPRESTO	2007.08.30
	RPG	1人/5040日元
召唤之夜双子时代 精灵们的共鸣	容量未知	

サモン☆ナイト ツインエイジ ～精霊たちの共鳴(こえ)～

当风向发生变化之时 精灵们也会发出共鸣

《召唤之夜 双子时代》的故事发生在人类与精灵族共存的世界里。在人类世界“”阿鲁凯因（アルケイン），精灵的力量被召唤士使用，从而产生了由人类控制的召唤兽。这些召唤兽的外表与人类相似，但是身上有作为召唤兽标记的纹章。主人公阿鲁德（アルド）就是召唤兽之一，他和召唤士莉哈（リーハ）从小就远离人类所在的地方，被送到半兽人聚居的贾祖伊拉大陆（ジャズィーラ）。他们在那里长大，并且结识了兽人族的好朋友纳斯鲁（ナスル）和艾因（アイン）。他们的生活一直很平静，直到有一天，阿鲁德发现一直柔和的风向发生了变化。他还不知道，一场未知的灾难即将降临，而灾难的源头，和远离人类世界的他们有着说不清的关系。



在莉哈的提议下，阿鲁德和她一起去采摘バンナ树的果实，就在这个小岛上，和两个人命运紧密关联的充满曲折与感动的冒险故事就这样开始了……

基本操作

本作利用了DS的触摸机能，包括对话、移动、战斗等游戏过程都是靠一支笔实现的。在战斗的时候，用笔在屏幕上划出相应的线条，就可以使用魔法或者必杀技。在大地图上，点击右下的指南针就可以进入主菜单。队伍编成、特技设置、炼精系统、与伙伴对话、存储等功能都在这里。进入迷宫之后，只能打开冒险用的主菜单，可以在这里设置装备、决定同伴的行动方式，设置游戏的选项，也可以记录，但是只能中断，在关机之后打开中断记录就会消失。这是为了防止玩家的机器在冒险的时候突然没电而设置的。迷宫内也有专门的存储点，以防万一。

地图与移动

随着剧情的推进，主人公一行将前往新的地点，这些地点在地图上用带“NEW”的绿点表示。点击这些地点就可以到达指定的区域。以前去过的地方就用蓝点表示，回到那些地方可以反复地刷道具和金钱。想看大地图的话，可以用笔在各个地点之外的地方拖动，或者使用十字键移动。进入每一话的地点之后，上屏幕会显示出探索中的迷宫地图，里面的箱子有两种：木箱和罐子里一般是普通道具，还有不少是空的；蓝色的宝箱里则会有好东西（不过也有空的宝箱）。迷宫里有存档点，如果出口是红色的话，则表示前面有剧情发生，或者要进行BOSS战。

组队战斗

在战斗的时候，只要用触笔点敌人就可以攻击。男主角阿鲁德擅长使用近距离攻击，女主角莉哈比较拿手的是远距离的攻击。在操作的时候，点击屏幕上的主角头像，就可以实现切换。队伍里的其他伙伴的战斗是AI控制的，玩家不能操作。在战斗中为这些伙伴回复体力，他们的好感度（サポートランク）会上升，之后他们会在战斗中使用更加有效的攻击和辅助手段。如果同伴在冒险过程中阵亡，就到一个没有敌人的地方等一段时间，他们就会复活。另外，在每一章结束之后。与这些队友进行夜间会话，也有助于好感的提升。另外两名主人公之间也可以进行夜会话。

战斗技能

除了使用剑等武器进行攻击之外，还有其他的强力攻击方式。这些技能被称作“Skill”（スキル），使用时消耗一定的SP。使用Skill可以给敌人造成更大的伤害，也可以同时攻击多个敌人，或者起到回复、辅助的作用。按照特定的操作方法，就可以使用Skill。Skill的获得需要一定的点数，这些点数在升级或者一定剧情之后就可以得到。在大地图的主菜单上点“スキルの取得と确认”，就可以用点数换Skill。游戏里Skill的衍生图是树状结构的，在习得一定的等级时候，就可以换取新的。另外同一个Skill也有等级之分，要升级的话还需要主角的Level达到一定的水平才可以。

控制面板

为了方便操作，在战斗的时候，画面左右会出现两组面板（コマンドパレット），可以在这里放置道具、装备、特技等战斗时必要的指令。在使用的时候点击就可以了。使用战斗指令的时候，需要按照上面的说明，点击敌人或者自己。一般来说，主角如果固定使用一种武器，最好只在面板上设置这一种武器和它的特技。另外回复SP的辅助技也是必不可少的。当前面有强敌而SP不足的时候，就需要找个没人的地方自己回复一下。

锻造与合成

在商店“エラ呼吸”里，除了买卖各种东西之外，还有合成的选项。可以合成的物品包括武器、防具、装饰物和各种道具。因为在冒险的时候得到的道具大多是合成的素材，而合成物品的成本比直接买要低很多，所以合成在游戏中的地位显得很重要而且实用。有的高级物品必须要一些稀有道具才能合成，所以在平时多收集素材是不可少的。另外也可以购买大量比较便宜的现成道具以合成更高级的东西。除了装备之外，回复SP的道具应该多多合成，在BOSS战等需要消耗大量SP而且来不及自己回复的地方会派上大用场。



攻略流程

在冒险的大地图上，出现"NEW"标记的就是要去的新的地点。在前往新的迷宫之前，最好先在商店里更新一下装备。

第0话 风の流れが变わる时

—— ふたりの家 ——

●游戏开始之后，和女主角一起前往精灵の丘。

—— 精灵の丘 ——

●剧情发生后与敌人战斗，之后リーハ加入队伍，与3个敌人战斗。

●在控制面板中加入バンナの实，之后与BOSS战斗。在攻击敌人的时候注意使用バンナの实回复自己的HP，胜利之后布のベスト入手。

第1话 离れ离れで

—— ふたりの家 ——

●一起来到下面的沙滩，发生剧情。

●在大地图上出现商店"エラ呼吸"，在那里可以购物和合成。

—— ショップ「エラ呼吸」——

●出现支线任务"店长の頼み"。和商店的店长对话，他会向你要10个铁矿石。给他东西之后会得到バンナプリン。

—— アブダウの岩场 ——

●一开始与リーハ失散，只剩アルド1人行动。

●注意迷宫地图分为不同的区域（エリア），在打开MAIN MENU的时候，上屏幕的最下面会显示"PLACE"，上面有区域的编号。

●**エリア01：** 一直向北前进，进入下个区域，发生剧情。

●**エリア02：** 继续向北前进，进入下个区域，再次发生剧情。

●**エリア03：** 此处有存档点。

●**エリア04：** ヨドミの民战斗

●**エリア05：** 此处有存档点。

●**エリア06：** 与リーハ合流之后，与3个ヨドミの民战斗。先将较弱的2个敌人打倒，最后干掉BOSS。

木箱/罐子： バンナの实/カタマリ粉

宝箱： バンナコッタ/100G

第2话 歪められた场

—— マアバドゥの森 ——

●**エリア01：** 一直向北前进，进入下个区域，发生剧情。





●**エリア03：** 此处有存档点。

●**エリア04：** 继续向北前进，进入下个区域，发生剧情。

●**エリア06：** 此处有存档点。

●**エリア07：** ナスル加入队伍，与BOSS战斗。ナスル的HP很高，让他承受BOSS的攻击，之后绕到BOSS背后进行攻击。胜利之后炼精ビン入手。

木箱/罐子： 手顷な小枝/カタマリ粉/バンナの实/ただの布

宝箱： 新鲜ジュース/铁矿石/バンナコッタ/转移の羽/150G/350G/新鲜ジュース/バンナプリン

第3话 守护せし者

●ナスル加入队伍。

—— ショップ「エラ呼吸」——

●出现支线任务"店长の頼み2"与店长对话，他会委托你寻找迷路的店员。进入屏幕上有"EVENT"标志的マアバドゥの森，就会找到店员。之后从エリア7开始带她一起回到エリア1入口的地方。注意不要让她遭受攻击，脱出成功之后可以得到初心者の心得2。

—— 神域 ——

●**エリア01：** 一直向北前进，进入下个区域，发生剧情。

●エリア03：此处有存档点。
●エリア04：从这里向西前进。
●エリア06：此处有存档点。
●エリア07：与BOSS、ドゥム×3战斗。注意保护老人インジール，如果他死了的话就会Game Over，不要让敌人接近他。
木箱/罐子：マロエ/バンナの实/小さな骨/ただの布/エルデル/铁矿石
宝箱：バンナプリン/200G/炼精ビン/转移の羽/新鲜ジュース/500G/さわやかティー

第4话 巫女姬の愿い

—— 御座所 ——

●エリア2：东北出口通向エリア3，东南出口通向エリア4。
●エリア3：此处有存档点，这里通向エリア5。
●エリア5：有一处不能直接到达，需要从エリア4进入。
●エリア6：此处有存档点。
●エリア7：与アイン一起，和章鱼形态的BOSS战斗。BOSS会从嘴里吐出攻击性的气息，注意在大家受伤严重的情况下切换成リーハ，使用回复魔法。另外在这里召唤炼精兽也比较有效。胜利之后风见の羽饰り入手。
木箱/罐子：エンデル/マロエ/バンナの实/小さな卵
宝箱：ただの布/バンナプリン/さわやかティー/300G/500G/新鲜ジュース/さわやかティー/バンナプリン





第5话 ヒトの地へ

●アイン加入队伍。

—— ショップ「エラ呼吸」 ——

●出现支线任务"店员の頼み"。在商店与店员对话，她会向你要バンナプリン。给她之后可以得到さわやかティー。

—— 神域 ——

●与インジール会话之后，前往アムナウの抜け道。

—— アムナウの抜け道 ——

●注意这里的沼泽是有毒的，走在里面会减少HP，所以尽量不要走进去。
●エリア1：东北出口通向エリア3(炼精ビン)，西北出口通向エリア2。
●エリア2：此处有存档点。
●エリア4：东边出口通向エリア3(500G)，北边出口通向エリア5。
●エリア5：此处有存档点。
●エリア6：与BOSS战斗。BOSS会陆续放出手下干扰我方战斗。无视这些杂兵，集中攻击BOSS即可。如果同伴战斗不能，就在场地中来回与BOSS周旋，等待他们复活。可以放出炼精召唤兽分散敌人的行动。
木箱/罐子：バンナの实/小さな卵/ニント/贫相な羽/フィンネル/铁矿石
宝箱：转移の羽/バンナプリン/炼精ビン/さわやかティー/500G

第6话 隠れ住むもの

●地图更换（MAP CHANGE），进入アルケイン地区。

—— ディーネ—砂漠 ——

注意流沙的地方会使主角等人行动迟缓，不要陷进去。
●エリア2：北边出口通向エリア4(超刚金)，西北边出口通向エリア3。
●エリア3：与カウィー等人会话。另外此处有存档点。
●エリア5：东北边出口通向エリア4(800G)，西北边出口通向エリア6。
●エリア6：此处有存档点。
●エリア7：与マーディン战斗。这家伙擅长魔法，要让男主角使用连续攻击，ソードダンス对他比较有效。可以先让炼精召唤兽给自己做盾牌，然后抓紧机会攻击。

木箱/罐子：贫相な羽/ニント/しなやかな皮/フィンネル

宝箱：400G/超合金/バンビタンZ/アメジスト/バンナプリン/超合金/バンビタンZ/さわやかティー/800G

第7话 チガウモノ

—— ショップ「エラ呼吸」——

●出现支线任务"カウィーの頼み"。与カウィー对话，他会向你要一个头脑プロタイン。在イーオスの森的エリア1的宝箱、第7カタイレイン的宝箱里都可以得到。给他之后可以得到ナスルの上着。

—— ディーネー砂漠 ——

●会话之后，前往イーオスの森。

—— イーオスの森 ——

这里也有毒沼泽，小心避开。

●在エリア3和エリア有存档点。

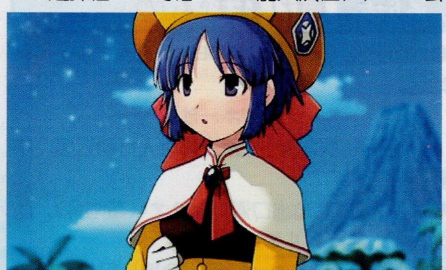
●**エリア7**：发生剧情之后，与ザラーム战斗。他擅长使用トルネード、魔法弾以及睡眠魔法。如果中招的话，让リーハ解除大家的睡眠状态。

木箱/罐子：アメジスト/しなやかな皮/欠けた兽の牙

宝箱：头脑プロタイン/炼精ビン/800G/バンビタンZ/中级者の心得1/1000G/转移の羽

第8话 人间の少女

●一开始之后不久出现选择支：ティカを信じる？选择信じる的话ティカ加入队伍，ナスル会暂时离开。选择信じない的话就会维持现状。（ティカ不加入、ナスル不离开）。不论怎么选择，在这一话结束之后，ティカ、ナスル都会加入。





—— 第7カタイレイン ——

●注意地板上有针的地方，踩上去就会损失体力。

●**エリア1**：西北边出口通向エリア3(强韧ゴム/中级者の心得2)，东北边出口通向エリア5。

●在エリア5和エリア7的地方有存档点。

●**エリア8**：与龙型的BOSS战斗。其实BOSS并不难打，只是要注意它会火焰回转喷射。在这之前如果提高了对火属性攻击的抵抗则比较好打。

●BOSS被打败之后，如果之前ナスル离开队伍的话，他就会重新加入。如果之前没有让ティカ加入队伍，她就会在这时候加入队伍。

木箱/罐子：欠けた兽の牙/甘香豆/ゆるゆるゴム/アクアマリン

宝箱：バンナパフェ/头脑プロタイン/上级者の心得1/900G/强韧ゴム/中级者の心得2/1500G/头脑プロタイン

—— ディーネー砂漠 ——

与マーディンと会话之后，进入下一章。

第9话 分かれ道

—— ショップ「エラ呼吸」——

●出现支线任务"サーフィーの頼み"。和サーフィー对话，她会向你要魔力の法衣。给她之后可以得到5个バンナパフェ。

—— ディーネー砂漠 ——

●一开始的时候要做出选择：どっちの道がいい？（マーディンの劝めた道/ティカの劝めた道）选择"マーディンの劝めた道"的话就会前往ウラノク山脉；选择"ティカの劝めた道"则会去往エウリュス平原。

—— ウラノク山脉 ——

●在エリア3和エリア6的地方有存档点。

●**エリア7**：与蜘蛛形态的BOSS战斗。注意BOSS会潜入地面以下偷袭。在它上来之后再集中攻击。

木箱/罐子：サボリー/割れた兽の爪/アクアマリン/ゆるゆるゴム/甘香豆

宝箱：バンナパフェ/1000G/アクアマリン/ひらひらスカート/硬兽のウロコ/1600G/头脑プロタイン

—— エウリュス平原 ——

●在エリア3和エリア6的地方有存档点。

●エリア7：与蝎子形态的BOSS战斗。注意它的





尾巴会放出激光，而且会使用突进技。最好绕到它的背后进行攻击。

木箱/罐子： カモミーユ/ゆるゆるゴム/甘香豆/サボリー/アクアマリン/割れた兽の爪

宝箱： バンナパフェ/1000G/ぴちぴち半ずぼん/硬兽のウロコ/1600G/头脑プロタイン/轻硬矿

第10话 彼女の误解

——コリュペー山岳——

●在エリア3和エリア6的地方有存档点。

●**エリア7：** 与鸟型BOSS战斗。注意BOSS从正面放出龙卷风，应该绕到它的侧面或者背后进行攻击。

●打倒BOSS之后，与赶来的ライラ战斗。她会使用火焰魔法，另外会放出火属性的墙壁。打败她之后マーディン来到这里，剧情之后进入下一话。

木箱/罐子： 地味なリボン/カモミーユ/カーネリアン/割れた兽の爪/サボリー/接着のり

宝箱： バンナパフェ/头脑プロタイン/1100G/转移の羽/上级者の心得1/炼精ビン/1700G/头脑プロタイン

第11话 召唤兽として

●一开始的时候要选择："どうしたらいい?"选择"ライラに从う"的话，ライラ会加入队伍，ナスル、アイン离开。选择"ライラに从わない"的话只有ナスル会离开。无论选择哪一个，在第12话开始的时候ライラ、ナスル、アイン都会加入队伍。

——ショップ「エラ呼吸」——

●出现支线任务"店长の頼み3"。与店长对话，他会拜托你去找20个"接着のり"。给他之后可以得到炼精ビン。

——ダプロス崖谷——

●**エリア2：** 西边的出口通向エリア3(キレイなガラス玉)，南边的出口通向エリア4。

●**エリア4：** 此处有存档点。

●**エリア6：** 与ミルサート会话之后，这一章就结束了。本章没有BOSS战。

木箱/罐子： 接着のり/地味なリボン/青びたネジ/にごったガラス玉/カーネリアン

宝箱： バンナパフェ/1200G/二连击の书/キレイなガラス玉/バンナパフェ

第12话 惨剧

●本章一开始的时候，以前离开队伍的同伴都会回来。

——第11カタイレイン——

●**エリア3：** 此处有存档点。

●**エリア4：** 东南出口通向エリア6，西南出口通向エリア5（转移の羽/1900G）

●**エリア6：** 此处有存档点。

●**エリア7：** 与岩龙型的BOSS战斗。BOSS会从口中吐出岩石，可以绕到背后，或者从远距离攻击。

●**エリア8：** 发生剧情之后，进入下一章。

木箱/罐子： 青びたネジ/灵木の树皮/粗い研磨剂/にごったガラス玉

宝箱： バンナパフェ/1300G/炼精ビン/バンナパフェ/头脑プロタイン/转移の羽/1900G

第13话 仲间という言叶

●一开始的时候与所有的同伴失散，只有主人公2人一起行动。

——アトポス洞窟——

●**エリア2：** 西边出口通向エリア4，南边出口通向エリア3。(バンナパフェ/头脑プロタイン)

●在エリア4和エリア6的地方有存档点。

●**エリア7：** 出现选择"ミルサートを…"（选择"助ける"或者"见舍てて逃げる"都会进入BOSS战。）

●BOSS会放出针，以及电击攻击。另外还会分裂。如果不想刷经验值的话，只朝BOSS攻击即可。

木箱/罐子： 灵木の树皮/粗い研磨剂/日に焼けた角



宝箱：バンナパフェ/上级者の心得2/1400G/バンナパフェ/头脑プロタイン/头脑プロタイン/三连击の书/2000G

第14话 ためらい

——ショップ「エラ呼吸」——

●出现支线任务“カウィ—の頼み2”。与カウィ—对话，给他12个日に焼けた角，可以得到2个美肌饮料SP。

——タプロス崖谷——

●无论选择什么都会和マ—ディン战斗。这家伙比上一次厉害了不少，经常将主人公2人秒杀。建议选择女主角，一边回复体力一边给男主角加攻击力，让他自动和マ—ディン战斗。注意マ—ディン身上发出光的时候物理攻击对他无效。事先多准备一点回复SP的药，尽量不让男主角挂掉。如果男主角被打死，要利用场地宽阔的特点和BOSS兜圈子，尽量不要被他打到，等候同伴复活。只要注意回复，就会比较轻松地打败他。

第15话 崩れた桥

●一开始，曾经在前一章里给主人公带来无数苦头的マ—ディン加入队伍，其他人也和二人合流。

——バテュスの森——

●到这里之后，出现分支选择：“ティカを疑っている？”

选择“疑っている”的话ティカ、アイン会离开队伍，选择“疑っていない”的话ティカ、ナスル会离开。无论谁离开，都会在16话开始的时候回归。

●在エリア3和エリア6有存档点。

●エリア7：与鸟贼型的BOSS战斗。它的身边有2个随从,先把小兵打死，之后集中力量进攻。マ—ディン加入的话比较有利于战斗，注意BOSS的电击攻击。

木箱/罐子：ガ—ネット/日に焼けた角/小麦粉/水あめ/ラピズラズリ

宝箱：ひらひらした布/バンナケ—キ/二连击の书/顽丈なネジ/美肌饮料SP/有段者の心得1/炼精ビン/2100G

第16话 里切り

——ショップ「エラ呼吸」——

●出现支线任务“サ—フィ—の頼み2”。与サ—フィ—对话之后，她会委托你去找一个芋ケンP（在第16カタイレイン的宝箱可以得到），给她之后可以得到ファフラスの寝巻き。

——第16カタイレイン——

●**エリア2：**出现剧情，遇到被打倒的召唤使。

●在エリア3和エリア6有存档点。

●**エリア7：**与ミルサ—ト战斗。注意他会使用暗黑之炎与暗黑龙卷的攻击。他的攻击速度快，无敌时间长。如果AI控制女主角回复的不够多，那就切换成女主角主管回复，让男主角和マ—ディン等动作快的同伴去攻击。

木箱/罐子：小麦粉/ラピズラズリ/水あめ

宝箱：バンナケ—キ/坚实の腕轮/1500G/师范の心得1/2200G/芋ケンP/激辛ス—プカレ—

第17话 愈しと痛み

●一开始出现分支选择，无论选择哪个ミルサ—ト都会加入队伍。

——ヒドロ—ス砂漠——

●**エリア2：**东北的出口通向エリア3(改溶铜/炼精ビン)，东南的出口通向エリア4。

●在エリア4和エリア6有存档点。





●エリア7：与山羊型的BOSS战斗。先干掉它身边的2个随从，之后集中攻击。注意这个BOSS会使用突进系的攻击，注意及时回避。

木箱/罐子： 怪鱼のウロコ/カレン/MOアイゼン/太い骨/丈夫な布/キレイな羽

宝箱： 体力吸收の书/1600G/バンナケーキ/2300G/改溶铜/炼精ビン/达人の心得1

第18话 暗き援助者

——ショップ「エラ呼吸」——

●出现支线任务“店员の頼み2”。与店员对话，她会向你要5个ルビー。给她之后可以得到2个激辛スープカレー。

——クレスタイ废墟——

●在エリア3和エリア6有存档点。

●エリア7：和ウグニア战斗。注意BOSS会地属性魔法和毒系魔法。不过她的总体水平并不高，等级够的话很容易打败。

木箱/罐子： 太い骨/欠けた兽の牙/怪鱼のウロコ/キレイな羽/ルビー

宝箱： 1700G/バンナケーキ/有段者の心得2/芋ケンP/2400G/美肌饮料SP/三连击の书/强力接着のり

第19话 境界

——テュンボス——

●エリア5：此处有存档点。

●エリア6：发生剧情之后继续前进。

●エリア10：此处有存档点。

●エリア11：与フィクラ战斗。她会使用暗黑龙卷和光之枪。另外她还会将我方全体的特技封锁，所以在进入迷宫之前就准备好足够的状态回复药（バンビタンZ）。一旦出现特技被封印的情况就立刻回复。依旧推荐控制女主角主管回复，让其他两人去打。

木箱/罐子： 欠けた兽の牙/プラステック/立派な角

宝箱： 激辛スープカレー/师范の心得1/炼精ビン/2500G/精神吸收の书/芋ケンP/1800G/自然のリング

第20话 永劫に名のなき者

——テュンボス——

●这一章紧接着上一章发生，之后就是最终战斗，如果道具不足或者武器装备不够好的话，先使用转移の羽去商店购物（多买恢复SP的道具，一定要给女主角装备上），然后再回来。





●エリア12：首先与ガーディブ战斗。这里最好选用物理攻击强力的角色作为同伴。为了确保大家的HP，推荐控制女主角负责回复。

●ガーディブ被打败之后，剧情继续进行，和最终BOSS“永劫に名のなき者”战斗。BOSS会使用跳跃攻击，并且会伸出手来打击我方同伴。这里要使用提高物理耐性的魔法进行应对。打倒它的第一形态之后，它会分身成5个头，分别有5个属性。最右边的头带有催眠属性，可以避开它，也可以优先将其打倒。不管先打哪个，都要先从最靠边的一个打，这样可以避免受到多个头的同时攻击。BOSS另外的攻击方式就是从地下伸出爪子进行物理攻击。如果我方主攻的2人全部阵亡，那么就要控制女主角和BOSS周旋，注意不要被它的爪子抓到，同时坚持给自己补HP，等同伴复活之后再一起进攻。随时准备给女主角回复SP，这样的话可以做到无人阵亡。坚持将这5个头各个击破，之后就是令人感动的结局了。

EX STAGE

将游戏的正篇通关之后再存一个档，就可以进行EX篇章的冒险了。EX篇新出现的地点里的BOSS大多数和以前见过的怪物相似，但是威力比以前增加了不少。在这里可以提高游戏的完成度和装备。另外也可以利用这个来将所有同伴的好感度培养到最高。而最后的洞窟（アペイロン）里还有难度极高的BOSS 9连战，如果中途退出的话以前打过的BOSS也都会复活。能够将这里打通对于玩家来说才是真正的最后挑战。

女主角特技习得一览

RANK	特技名	种类	效果
1	スパークショット	天	发射天属性　通魔弹，攻击力随等级上升。
1	スペルヒール	水	同伴单体HP一定量回复，回复量随等级上升（上限500）。
2	フラッシュ	天	使敌人命中率和回避率在一定时间内降低，成功率与效果范围随等级上升。
2	アクアショット	水	发射水属性的扩散弹，攻击力与发射数量随等级上升。
2	ファイアショット	火	发射火属性的魔法弹，攻击力随等级上升。
3	天属性抵抗	天	对天属性的耐性上升，耐性随等级上升。
3	エアロショット	风	发射风属性的跟踪弹，攻击力随等级上升。
3	アースショット	地	发射地属性的连续弹，攻击力与发射数随等级上升。
4	キュアステイタス	水	使一定范围内的同伴从异常状态中回复，回复范围随等级上升。
4	火属性抵抗	火	对火属性的耐性上升，耐性随等级上升。
4	スリープウインド	风	使敌人睡眠，在一定时间内行动不能。成功率与效果范围随等级上升。
5	SPチャージ	天	在蓄力之后回复一定数量的SP。回复量随等级上升（上限1200）。
5	水属性抵抗	水	对水属性的耐性上升，耐性随等级上升。
5	マインドヒート	火	使同伴单体的攻击力在一定时间内上升，上升率与效果时间随等级上升。
5	ディフェンダー	地	使同伴单体的防御力在一定时间内上升，上升率与效果时间随等级上升。
6	スキルシール	天	在一定时间内封印敌人的特技。成功率与效果范围随等级上升。
6	フレイムゲイザー	火	发动火柱攻击，火柱数量与攻击力随等级上升。
6	风属性抵抗	风	对风属性的耐性上升，耐性随等级上升。
6	マーシュトラップ	地	使敌人陷入沼泽，移动速度低下。攻击力与效果范围随等级上升。
7	サンダーシュート	天	使用闪电攻击，放电数与攻击力随等级上升。
7	スペリオルヒール	水	使一定范围内的同伴HP回复，回复量与效果范围随等级上升(上限800)。
7	ゲイルウォーカー	风	使一定范围内的同伴移动速度上升，上升率与效果时间随等级上升。
7	地属性抵抗	地	对地属性的耐性上升，耐性随等级上升。
8	ライフスティール	火	吸收敌人的HP为自己回复，吸收力随等级上升。
8	レジストスキル	风	使同伴单体对敌人的特技防御力上升，防御率与效果时间随等级上升。
8	ポイズンブラスト	地	使敌人中毒，在一定时间HP减少。成功率与效果范围随等级上升。
9	SPアップ	—	提升自己的SP（最多提升750）。
9	ブリザード	水	使敌人移动速度低下的同时HP减少，成功率与效果范围随等级上升。
9	ストームドライブ	风	对敌人发射龙卷风攻击，攻击力与发射数量随等级上升。
10	ライトニング	天	对敌人进行落雷系强力攻击，攻击力随等级上升。
10	イフリートブレス	火	对指定方向喷射火焰，攻击力与效果时间随等级上升。
10	ラッシュアイビー	地	使地上出现攻击性的植物，植物数量与攻击力随等级上升。
11	ディバインレイン	天	天属性最高能力的范围攻击，攻击力随等级上升。
11	アイスグレイザー	水	水属性最高能力的范围攻击，攻击力随等级上升。
11	フレアヴェルク	火	火属性最高能力的范围攻击，攻击力随等级上升。
11	ブリッサウインド	风	风属性最高能力的范围攻击，攻击力随等级上升。
11	グランドチェリオ	地	地属性最高能力的范围攻击，攻击力随等级上升。

辅助道具合成一览

名称	效果	价格	入手方法
バンナの実	HP10回复	—	—
バンナコッタ	HP50回复	40	购入
バンナプリン	HP200回复	200	第1话分支任务完成
バンナパフェ	HP500回复	500	第9话后作成
バンナケ-キ	HP1500回复	1000	第15话后购入
芋ケンP	HP9999回复	—	第18话クレスタイ废墟宝箱
新鲜ジュ-ス	SP50回复	100	第2话后购入
さわやかティ-	SP200回复	400	第4话后购入
头脑プロタイン	SP500回复	1200	第7话イ一オスの森、第8话后购入、第9话后作成
美肌饮料SP	SP1500回复	4000	第15话后购入
激辛ス-プカレ-	SP9999回复	—	第16话：第16カタイレイン宝箱
バンビタンZ	异常状态回复	100	第5话后购入
转移の羽	从迷宫中脱出	800	第6话后购入

男主角特技习得一览

RANK	特技名	种类	效果
1	ソードダンス	剑	对单体连续攻击，攻击回数随等级上升。
1	ショックウエイブ	斧	冲击波式的攻击，攻击力随等级上升。
1	スラストダッシュ	枪	朝目标突进攻击，攻击力与突进距离随等级上升。
2	チェインアタック	—	对多个对象依次选择之后进行攻击，攻击力与攻击回数随等级上升。
2	ソードマスター	剑	在用剑的时候提高会心一击概率，Critical发动率随等级上升。
3	アタックアップ	—	自己的攻击力在一定时间内上升。上升率与效果时间随等级上升。
3	アクスマスター	斧	在用斧的时候提高会心一击概率，Critical发动率随等级上升。
3	风属性抵抗	风	对风属性的耐性上升。耐性随等级上升。
4	ガードアップ	—	自己的防御力在一定时间内上升，上升率和效果时间随等级上升。
4	ソニックエッジ	剑	用剑发射冲击波，攻击力随等级上升。
4	スピアマスター	—	在用枪的时候提高会心一击概率，Critical发动率随等级上升。
4	地属性抵抗	地	对地属性的耐性上升。耐性随等级上升。
5	ウォーチャーム	—	吸引敌人攻击自己。成功率随等级上升。
5	ハードブロウ	斧	将攻击对象强力打飞的攻击，攻击力随等级上升。
5	天属性抵抗	天	对天属性的耐性上升，耐性随等级上升。
6	SPチャージ	—	在蓄力之后回复一定数量的SP。回复量随等级上升（上限1200）。
6	ドローランス	枪	将敌人拉到面前的攻击，攻击力个成功率随等级上升。
6	水属性抵抗	水	对水属性的耐性上升，耐性随等级上升。
7	アボイドマスター	—	提高敏捷度和回避力，回避力随等级上升。
7	ヒットマスター	—	提高命中力，命中力随等级上升。
7	火属性抵抗	火	对火属性的耐性上升，耐性随等级上升。
8	コンセントレイト	—	自己的命中和回避在一定时间内上升，上升率和效果时间随等级上升。
8	ランドスラッシュ	剑	在屏幕上划线，对划到的地方进行攻击。攻击力与攻击回数随等级上升。
8	HPアップ	—	提高HP量。最多可以提高750。
9	ファストアタック	—	自己的攻击间隔在一定时间内缩短。缩短率与效果时间随等级上升。
9	スピンクラッシュ	斧	在指定范围内对敌人实施全体攻击，清理杂兵的首选技。攻击力随等级上升。
9	ペネトレイター	枪	蓄力之后对前方进行强力攻击，攻击力与效果范围随等级上升。
10	バイパーファング	—	提高自己的攻击力，随等级上升。
10	ジャッジセイバー	剑	以奥义攻击敌人，攻击力随等级上升。
10	ハウリングアクス	斧	以奥义攻击敌人，攻击力随等级上升。
10	テンペストランス	枪	以奥义攻击敌人，攻击力随等级上升。
11	シャインバイパー	—	究极奥义，在RANK10的技能全部习得之后出现。

注：男主角RANK　10的技能在RANK01～09的技能全部习得之后出现。RANK11的技能在RANK10的技能全部习得之后出现。女主角RANK　11的技能在RANK01～10的技能全部习得之后出现。

作成材料	作成费用
—	—
バンナの实×3、カタマリ粉×2	4
バンナコッタ×1、小さな卵×3	20
バンナプリン×1、甘香豆×5	50
バンナパフエ×2、小麦粉×3、水あめ×3	100
—	—
バンナの实×2、マロエ×3、エルデル×2	10
新鲜ジュース×1、フインネル×3、ニント×3	40
さわやかティー×1、カモミーユ×5、サボリー×5	120
头脑プロタイン×2、カレン×8、ローズメアリ×8	400
—	—
バンナプリン×1、さわやかティー×1、ヴイタミンC×5	10
—	—

武器、防具、装饰品一览

武器名称	种类	ATK	MAG	HIT	WAI	价格
ノービスナイフ	剑	3	0	10	50	100
フェライトソード	剑	8	0	5	50	240
ハードブレイド	剑	15	0	10	60	420
ステレンソード	剑	24	0	10	55	660
アーロセイバー	剑	35	0	5	55	980
ライトレイピア	剑	45	0	10	50	1150
斩鬼刀	剑	60	5	5	55	1420
高硬度ナイフ	剑	75	0	5	50	1840
重剑タイタニス	剑	90	10	5	65	2280
マテリナイフ	剑	105	0	5	60	2760
Rソード	剑	115	0	10	50	3150
名刀古铁	剑	135	0	5	55	3640
恶讨刀	剑	150	10	10	60	4120
アイゼンブレイド	剑	160	5	15	60	4680
MO−カッター	剑	185	0	10	55	5560
ドラグバスター	剑	200	15	20	60	—
超刚剑	剑	25	0	15	45	—
レボルナイフ	剑	125	20	30	50	—
バンナ用ナイフ	剑	120	10	10	35	99999
薪割り用斧	斧	8	0	−15	90	200
フェライトアクス	斧	14	0	−15	90	480
ハードアクス	斧	22	0	−10	95	840
ステレンアクス	斧	32	0	−15	85	1320
アーロアクス	斧	45	0	−5	90	1960
ライトアクス	斧	60	10	−10	75	2300
断妖斧	斧	80	0	−10	90	2840
ブレイクアクス	斧	95	5	−20	85	3680
ティターンアクス	斧	115	10	−10	95	4560
マテリアクス	斧	125	0	−15	85	5520
名斧十八番	斧	140	5	−10	95	6300
名斧古铁	斧	155	0	−15	80	7280
闪仰朱斧	斧	170	0	−10	90	8240
アイゼンアクス	斧	195	15	−5	95	9360
古の巨斧	斧	210	0	−15	85	11120
ドラグアクス	斧	240	10	−10	100	—
刚斧崩山	斧	70	0	0	105	—
レボルアクス	斧	180	10	−20	75	—
枝打ち铊	斧	170	25	−5	60	99999
ノービススピア	枪	5	0	−5	70	150
フェライトポール	枪	10	0	−5	70	360
ハードランス	枪	18	0	−5	75	630
ステレンスピア	枪	26	0	−10	70	990
アーロポール	枪	35	0	−5	75	1470
ライトスピア	枪	44	5	0	60	1725
突邪枪	枪	60	0	−10	70	2130
ピアースポール	枪	80	0	−10	70	2760

入手方法	作成材料	作成费用
アルド初期装备、第1话后购入	铁矿岩×5、手顷な枝×2	10
第3话后作成、第4话后购入	铁矿岩×8、小さな骨×6	24
第5话后作成、第6话后购入	铁矿岩×9、ただの布×3、手顷な小枝×4	42
第6话后作成、第7话后购入	铁矿岩×8、ステレン矿×4、しなやかな皮×5	66
第7话后作成、第8话后购入	ステレン矿×7、手顷な小枝×10、贫相な羽×10	98
第8话后作成、第9话后购入	铁矿岩×8、轻硬矿×5、アメジスト×5	115
第9话后作成、第10话后购入	ステレン矿×4、轻硬矿×12、アクアマリン×5	142
第10话后作成、第11话后购入	轻硬矿×9、カチコチタン×4、割れた兽の爪×5	184
第11话后作成、第12话后购入	カチコチタン×9、カーネリアン×8、青びたネジ×10	228
第12话后作成、第13话后购入	マテリR×8、にごったガラス玉×3、灵木の树皮×10	276
第13话后作成、第15话后购入	マテリR×10、灵木の树皮×8粗い研磨剂×5	315
第15话后作成、第16话后购入	铁矿岩×12、古铁×5、割れた兽の爪×9	364
第16话后作成、第17话后购入	ステレン矿×10、古铁×7、青びたネジ×5	412
第17话后作成、第18话后购入	MOアイゼン×6、日に焼けた角×10、太い骨×5	468
第18话后作成、第19话后购入	MOアイゼン×8、欠けた兽の牙×11、怪鱼のウロコ×5	556
第19话后作成	ドラグストーン×9、怪鱼のウロコ×9、立派な角×6	620
第5话后作成	铁矿岩×20、超刚金×1	500
第15话后作成	古铁×25、顽丈なネジ×1	4000
第1话后购入	—	—
第1话后购入	铁矿岩×7、手顷な枝×4	20
第3话后作成、第4话后购入	铁矿岩×12、小さな骨×5	48
第5话后作成、第6话后购入	铁矿岩×14、手顷な小枝×5、小さな骨×8	84
第6话后作成、第7话后购入	铁矿岩×5、ステレン矿×9、しなやかな皮×10	132
第7话后作成、第8话后购入	ステレン矿×12、手顷な小枝×8、贫相な羽×5	196
第8话后作成、第9话后购入	铁矿岩×10、轻硬矿×10、アメジスト×2	230
第9话后作成、第10话后购入	ステレン矿×7、轻硬矿×9、アクアマリン×3	234
第10话后作成、第11话后购入	轻硬矿×14、カチコチタン×8、割れた兽の爪×8	368
第11话后作成、第12话后购入	カチコチタン×14、カーネリアン×5、青びたネジ×5	456
第12话后作成、第13话后购入	マテリR×12、にごったガラス玉×1、灵木の树皮×15	552
第13话后作成、第15话后购入	マテリR×15、灵木の树皮×6、粗い研磨剂×8	630
第15话后作成、第16话后购入	铁矿岩×18、古铁×8、割れた兽の爪×5	728
第16话后作成、第17话后购入	ステレン矿×6、古铁×11、青びたネジ×12	824
第17话后作成、第18话后购入	MOアイゼン×10日に焼けた角×12、太い骨×6	936
第18话后作成、第19话后购入	MOアイゼン×12、欠けた兽の牙×15、怪鱼のウロコ×6	1112
第19话后作成	ドラグストーン×12、怪鱼のウロコ×12、立派な角×6	1240
第8话后作成	ステレン矿×3、强韧ゴム×1	1500
第18话后作成	MOアイゼン×12、强力接着のり×1	6000
第1话后购入	—	—
第1话后购入	铁矿岩×3、手顷な枝×6	15
第3话后作成、第4话后购入	铁矿岩×10、小さな骨×4	36
第5话后作成、第6话后购入	铁矿岩×12、手顷な小枝×2、贫相な羽×5	63
第6话后作成、第7话后购入	铁矿岩×3、ステレン矿×7、しなやかな皮×12	99
第7话后作成、第8话后购入	ステレン矿×9、手顷な小枝×12、贫相な羽×3	147
第8话后作成、第9话后购入	铁矿岩×9、轻硬矿×8、アメジスト×3	173
第9话后作成、第10话后购入	ステレン矿×5、轻硬矿×10、アクアマリン×2	213
第10话后作成、第11话后购入	轻硬矿×11、カチコチタン×5、割れた兽の爪×6	276

武器名称	种类	ATK	MAG	HIT	WAI	价格
巨枪チタニック	枪	105	10	–15	75	3420
マテリアポール	枪	120	0	–5	65	4140
スピR	枪	145	0	–15	60	4725
裂枪古铁	枪	165	0	–5	70	5460
闪轨の枪	枪	175	15	0	80	6180
アイゼンパイク	枪	195	0	–10	70	7020
古代の枪	枪	205	0	–10	65	8240
ドラグランス	枪	220	5	–5	70	—
硬芯枪	枪	50	—	–10	60	—
レボルスピア	枪	180	10	5	70	—
高级物干し竿	枪	140	10	15	55	99999
木の杖	杖	2	6	0	90	180
雕刻入りの杖	杖	4	10	0	90	360
铁芯杖	杖	7	15	0	95	720
アメジスロッド	杖	10	22	0	85	1080
クリスタルワンド	杖	14	32	0	85	1620
蓝玉の杖	杖	18	45	0	90	1980
ライトスタッフ	杖	24	60	0	75	2520
カーネリワンド	杖	30	76	0	95	3240
リボンスタッフ	杖	40	90	0	90	3960
メタルバトン	杖	46	105	0	95	4860
魔术の杖	杖	54	125	0	90	5580
ラピスタッフ	杖	62	150	0	100	6480
仕　み杖	杖	72	175	0	80	7380
ウィングバトン	杖	80	195	0	85	8280
スケイルロッド	杖	92	210	0	90	9900
龙の红い瞳	杖	104	225	0	85	—
铁アレイ	杖	26	20	0	105	—
マジカルバトン	杖	28	95	0	80	—
魔女のほうき	杖	40	200	0	90	—
面棒	杖	120	60	0	60	99999

防具名称	装备者	ATK	MAG	DEF	AVO	HIT	WAI	SPD	RES%
布のベスト	アルド	—	—	5	—	—	—	—	—
布のローブ	リーハ	—	2	2	—	—	—	—	—
ウッドブレスト	アルド	—	—	10	—	—	—	—	—
丈夫なチュニック	リーハ	—	4	5	—	—	—	—	天3
筋金入りベスト	アルド	3	—	15	—	—	—	—	地3
羽饰りのローブ	リーハ	—	8	10	1	—	—	—	火3
魔力の法衣	リーハ	—	4	20	—	—	—	—	—
レザーベスト	アルド	3	5	20	—	2	—	—	—
紫水晶のローブ	リーハ	—	3	15	—	—	—	—	水5
ナスルの上着	アルド、リーハ	5	10	5	—	—	–10	—	—
ライトアーマー	アルド	8	—	30	—	—	—	—	火5
ひらひらスカート	リーハ	—	5	35	15	—	–5	1	—

入手方法	作成材料	作成费用
第11话后作成、第12话后购入	カチコチタン×11、カーネリアン×7、青びたネジ×8	342
第12话后作成、第13话后购入	マテリR×10、にごつたガラス玉×2、灵木の树皮×13	414
第13话后作成、第15话后购入	マテリR×12、灵木の树皮×7、粗い研磨剂×7	473
第15话后作成、第16话后购入	铁矿岩×14、古铁×7、割れた兽の爪×3	546
第16话后作成、第17话后购入	ステレン矿×8、古铁×8、青びたネジ×10	618
第17话后作成、第18话后购入	MOアイゼン×8、日に焼けた角×11、太い骨×4	702
第18话后作成、第19话后购入	MOアイゼン×9、欠けた兽の牙×8、怪鱼のウロコ×4	1112
第19话后作成	ドラグストーン×10、怪鱼のウロコ×8、立派な角×3	930
第9话后作成	轻硬矿×20、硬兽のウロコ×1	2000
第18话后作成	MOアイゼン×30、改溶铜×1	5000
第1话后购入	—	—
リーハ初期装备、第1话后购入	铁矿岩×1、手顷な枝×8	18
第3话后作成、第4话后购入	铁矿岩×6、手顷な枝×12	36
第5话后作成、第6话后购入	铁矿岩×12、ただの布×4、手顷な小枝×9	72
第6话后作成、第7话后购入	手顷な小枝×12、贫相な羽×10、アメジスト×6	108
第7话后作成、第8话后购入	ステレン矿×8、アメジスト×8、しなやかな皮×6	162
第8话后作成、第9话后购入	手顷な小枝×15、小さな骨×5、アクアマリン×8	198
第9话后作成、第10话后购入	轻硬矿×10、アメジスト×10、アクアマリン×10	252
第10话后作成、第11话后购入	手顷な小枝×15、カーネリアン×8、接着のり×10	324
第11话后作成、第12话后购入	カチコチタン×10、地味なリボン×15、カーネリアン×5	396
第12话后作成、第13话后购入	マテリR×9、青びたネジ×2、にごつたガラス玉×10	486
第13话后作成、第15话后购入	灵木の树皮×10、ガーネット×10、日に焼けた角×12	558
第15话后作成、第16话后购入	古铁×10、灵木の树皮×15、ラピスラズリ×8	648
第16话后作成、第17话后购入	古铁×5、手顷な小枝×18、青びたネジ×8	738
第17话后作成、第18话后购入	MOアイゼン×11、真つ直ぐな棒×10、キレイな羽×10	828
第18话后作成、第19话后购入	MOアイゼン×14、ターコイズ×6、怪鱼のウロコ×10	990
第19话后作成	ドラグストーン×11、真つ直ぐな棒×8、ルビー×8	1116
第5话后作成	铁矿岩×20、超刚金×1	500
第11话后作成	キレイなガラス玉×1、カーネリアン×5	3000
第15话后作成	ひらひらした布×1、坏れた铃×25	4000
第1话后购入	—	—

价格	入手	作成	作成费用	备注
100	第1话后购入	铁矿岩×1、ただの布×10	12	—
120	第0话BOSS、第1话后购入	铁矿岩×1、ただの布×8	10	—
400	第3话后购入	铁矿岩×5、手顷な小枝×15、小さな骨×8	40	—
450	第3话后购入	铁矿岩×4、ただの布×15、小さな骨×5	45	—
950	第5话后购入	ステレン矿×1	—	—
1060	第5话后购入	相な羽×5	—	—
2260	第6话マーディン、第9话后购入	地味なリボン×6、カーネリアン×、紫水晶のローブ×1	226	SP+40
1490	第7话后购入	ステレン矿×5、轻硬矿×2、ゆるゆるゴム×5	149	HP+50
1540	第7话后购入	ただの布×8、アメジスト×10、ゆるゆるゴム×3	154	—
—	第7话支线任务报酬	—	—	—
2130	第9话后购入	接着のり×10、ゆるゆるゴム×5、レザーベスト×1	213	—
—	第9话	ウラノク山脉宝箱	—	SP+100

防具名称	装备者	ATK	MAG	DEF	AVO	HIT	WAI	SPD	RES%
ハードメイル	アルド	5	4	40	—	—	—	—	天5
リボンドレス	リーハ	—	8	30	5	—	—	—	天5、水5
战灵の铠	アルド	8	—	50	—	5	-5	—	地5
大地の灵衣	リーハ	—	8	40	—	—	—	—	水5、风5、地10
メタルプレート	アルド	10	5	70	—	—	—	—	风10
璃色のコート	リーハ	—	10	50	—	—	—	—	水10、火10
エンシェンベスト	アルド	12	—	100	—	15	—	—	火10
古代のローブ	リーハ	—	12	70	10	—	—	—	天10、地10
ドラグメイル	アルド	14	10	150	—	—	—	—	水10
红玉の圣衣	リーハ	—	15	100	—	—	—	—	火10、风10

装饰品名称	效果	入手方法
火と水のリング	水抵抗+5、火抵抗+5	第2话后购入
地と风のリング	风抵抗+5、地抵抗+5	第8话后购入
火と风のリング	火抵抗+10、风抵抗+10	第14话后购入
加力の腕轮	ATK+5、MAG+5	第4话后购入
坚守の腕轮	DEF+10	第10话后购入
胜机の腕轮	ATK+15、MAG+15	第16话后购入
坚实の腕轮	ATK+10、MAG+10、DEF+20	第16话：第16カタイレイン宝箱
风见の羽饰り	AVO+5	第6话后购入
风切りの羽饰り	AVO+10	第12话后购入
速攻の羽饰り	AVO+5、WAI-5	第18话后购入
大地のリング	水/火/风抵抗+5、土抵抗+15	—
自然のリング	水/火/风抵抗+10、土抵抗+5	第19话：テュンボス宝箱

合成素材入手一览

材料	入手方法/地点
天の书	打倒天の精灵
水の书	打倒水の精灵
风の书	打倒风の精灵
地の书	打倒地の精灵
体力吸收の书	第13话 完成支线任务
精神吸收の书	第19话 テュンボス宝箱
二连击の书	第11话 タプロス崖谷宝箱
三连击の书	第9话 完成支线任务
初心者の心得2	第3话 完成支线任务
中级者の心得1	第7话 イーオスの森宝箱
中级者の心得2	第8话 第7カタイレイン宝箱
上级者の心得1	第8话 第7カタイレイン宝箱
有段者の心得1	第16话 第16カタイレイン宝箱
有段者の心得2	第18话 クレスタイ废墟宝箱
师范の心得1	第16话 第16カタイレイン宝箱
达人の心得1	第17话 ヒドロース砂漠宝箱
カタマリ粉	マアバドゥの森

材料	入手方法/地
甘香豆	第7カタイレイン等地
小さな卵	御座所等地
小麦粉	第16カタイレイン等地
水あめ	第16カタイレイン等地
マロエ	御座所等地
エルデル	御座所等地
フィンネル	アムナウの抜け道等地
ニント	アムナウの抜け道等地
カモミーユ	ウラノク山脉等地
サボリー	ウラノク山脉等地
カレン	第16カタイレイン等地
ローズメアリ	第16カタイレイン等地
ヴィタミンC	イーオスの森等地
铁矿岩	アブダウの岩场等地
ステレン矿	イーオスの森等地
轻硬矿	第7カタイレイン等地
カチコチタン	コリュペー山岳等地
マテリR	第11カタイレイン等地
古铁	バテュスの森等地
MOアイゼン	ヒドロース砂漠等地

价格	入手	作成	作成费用	备注
2770	第11话后购入	カチコチタン×12、ゆるゆるゴム×8、粗い研磨剤×5	277	—
2870	第11话后购入	ただの布×5、地味なリボン×8、アクアマリン×3	287	—
3880	第12话后购入	マテリR×3、灵木の树皮×5、日に焼けた角×10	388	HP+100
3960	第12话后购入	にごったガラス玉×3、灵木の树皮×8、ガーネット×4	396	—
4590	第15话后购入	古鉄×8、ラピスラズリ×5、坏れた铃×15	459	HP+150
4780	第15话后购入	丈夫な布×5、ラピスラズリ×3、坏れた铃×5	478	SP+50
5760	第17话后购入	MOアイゼン×6、丈夫な布×10、战灵の铠×1	576	—
5890	第17话后购入	MOアイゼン×5、坏れた铃×10、大地の灵衣×1	589	—
6850	第19话后购入	—	—	HP+300
7240	第19话后购入	—	—	SP+200

价格	作成材料	作成费用
800	铁矿岩×2、小さな骨×2	80
2100	アクアマリン×5、割れた兽の爪×5	210
3400	古铁×2、粗い研磨　　×1、ラピスラズリ×3	340
1200	铁矿岩×6、小さな骨×10、贫相な羽×4	120
2600	カチコチタン×5、カ　ネリアン×3、接着のり×5	260
3700	しなやかな皮×15、タ　コイズ×1、怪鱼のウロコ×1	—
—	—	—
1800	贫相な羽×10、アメジスト×3、欠けた兽の牙×5	180
3000	贫相な羽×15、接着のり×5、日に焼けた角×5	300
4000	プラステック×10、キレイな羽×4、良い音色の铃×5	400
—	—	—
—	—	—

材料	入手方法/地
超刚金	ディーネ—砂漠宝箱
改溶铜	ヒドロース砂漠宝箱
ただの布	マアバドゥの森等地
手頃な小枝	マアバドゥの森等地
にごったガラス玉	コリュペ—山岳等地
地味なリボン	コリュペ—山岳等地
灵木の树皮	第11カタイレイン等地
丈夫な布	第16カタイレイン等地
真っ直ぐな棒	ヒドロース砂漠等地
プラステック	テュンボス等地
不思议な布	テュンボス等地
キレイなガラス玉	タプロス崖谷等地
ひらひらした布	バテュスの森宝箱
小さな骨	ディーネ—砂漠等地
贫相な羽	イ—オスの森等地
アメジスト	イ—オスの森等地
欠けた兽の牙	イ—オスの森等地
しなやかな皮	イ—オスの森等地
アクアマリン	第7カタイレイン等地
ゆるゆるゴム	第7カタイレイン等地

材料	入手方法/地
割れた兽の爪	ウラノク山脉等地
カーネリアン	コリュペ—山岳等地
接着のり	コリュペ—山岳等地
青びたネジ	タプロス崖谷等地
ガーネット	アトポス洞窟等地
粗い研磨剤	第11カタイレイン等地
日に焼けた角	アトポス洞窟等地
ラピスラズリ	バテュスの森等地
キレイな羽	ヒドロース砂漠等地
坏れた铃	バテュスの森等地
ターコイズ	ヒドロース砂漠等地
怪鱼のウロコ	ヒドロース砂漠等地
太い骨	ヒドロース砂漠等地
ルビー	クレスタイ废墟等地
良い音色の铃	テュンボス等地
立派な角	テュンボス等地
强韧ゴム	第8话 第7カタイレイン宝箱
硬兽のウロコ	ウラノク山脉宝箱
顽丈なネジ	バテュスの森宝箱
强力接着のり	クレスタイ废墟宝箱



■文/暗凌

本文是对上期攻略的补完，奉上霸道路线的分支剧情以及要点攻略。实际上单只把一条路线通关的话，无法了解作品的全貌，只有将两条路线都通关一遍才能彻底掌握全部剧情。除了每个章节开始之前的叙述之外，每一关都有一些特定人物的对话，在战斗中将这两个特定人物并列在一起时就能看到这些对话。这些战斗对话揭示了剧情中的很多细节，不过由于数量实在是太多，不能一一写出内容来，有兴趣的玩家可以自行在游戏中查看。

钢之心

用神圣之血净化圣剑之后，赛尔迪克终于获得了教皇授予的圣骑士称号，也登上了王位。维伦历383年，赛尔迪克将国号改为神圣布雷特瓦尔达帝国，他成为神圣帝国的首位神圣皇帝，并向入侵的格兰每尔帝国军发出了宣言，若不立即退兵就将联合维罗纳神国予以讨伐，这个宣言大大动摇了中原诸侯的决意。另一方面，暗之教团的教徒集结在维罗纳境内的某个小镇发起暴动，为了让神圣皇帝之名为天下所知，赛尔迪克与教皇一起前去镇压暴动。伊古蕾因认为赛尔迪克不应该造成这么多杀戮，但是赛尔迪克自己却坚持为了死去的玛莉，他必须以神圣皇帝的名义将复国大业进行到底。王都出现了另一个名为赛尔迪克的皇太子，虽然神圣皇帝赛尔迪克很肯定地告诉大家真金不怕火炼，但是当他想到死去的皇太子时，却陷入了沉思。

胜利条件： 敌方全灭

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

加入同伴： 加拉哈德

从本关开始，我方的回复系同伴就只能在教皇艾姬尔和修女尤米露娜当中选择一个培养了，修女的MP很高，物理防御力也很高，唯一不如教皇的地方是移动力，大家按照个人喜好来选择吧。

在神圣皇帝之名下

赛尔迪克加冕称帝与皇太子出现在王都的消息传遍了四方，一时之间拥护正统皇帝打倒伪王的呼声越来越高，中原诸侯在纷乱的情况下，各自选定了自己效忠的对象。时值维纶历383年春，神圣帝国军踏进中原，开始向王都进军。

胜利条件： 击倒帝国军近卫骑兵

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

直接向右边推进的话，帝国军近卫骑兵就会主动出击，而下方的兵力会暂时不动，追求快速过关的话就这样打，如果希望多杀敌练级就把下面的几批先清理掉吧。

背叛的代价

神圣帝国军踏出第一步之后，有诸侯主动示好，却摆出请君入瓮的阵势想要趁机杀死赛尔迪克，他们的下场自然可想而知。

胜利条件： 敌方全灭

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

敌方第一回合时四周的敌人就会纷纷行动，选定一个方向全体冲过去构筑防线，对于密集的敌人，范围攻击魔法是最好的收割方法。

三帝会战

大破诸侯联合军之后，神圣皇帝赛尔迪克率领的神圣帝国军，与另一位皇太子赛尔迪克带领的正统王国军，以及格兰每尔皇帝和其麾下的帝国军，在平原展开激战，后世皆称三帝会战由此而始。

胜利条件： 击倒正统皇帝赛尔迪克

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

推进到一定程度时后方的加乌斯就会撤退，正统皇帝主动出击，此前他会一直使用增加OB值的技能，要尽量避免跟他站在一条直线上被他用OB技打到。

夺还

三帝会战以神圣皇帝的胜利而告终，神圣帝国军一路攻入曾经被占领的王都，时隔一年之后王都终于即将迎来解放。

胜利条件： 敌方全灭

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

城内右方的两个魔法师威胁较大，其他敌人都不是问题。

王都开放

神圣皇帝赛尔迪克遭到了王都中暗之教团与背叛的宫廷魔法师梅弗雷优的抵抗，梅弗雷优眼看不敌赛尔迪克，就借助魔法逃跑了。



胜利条件： 击倒梅弗雷优

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

两边的魔法师是优先击杀对象，梅弗雷优身边的两个魔法师很强，务必将他们除掉之后再去围攻梅弗雷优。

追击

解放王都之后，民众们欢天喜地地迎接神圣皇帝的归来，但是赛尔迪克的使命还没有结束，为了让帝国军血债血偿，他率领军队对企图撤退的帝国军展开追击。

胜利条件： 击倒帝国军守护骑士或者帝国军守护骑士逃离

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

第三回合时帝国军守护骑士和其身边的魔法师开始撤退，抓紧时间击杀目标后就能进入隐藏关卡，不过要小心敌方骑兵的突击。

路旁之石

一部分帝国军被赛尔迪克歼灭，另一部分则成功逃离，赛尔迪克紧追不舍，帝国军只能再度将战线后撤。

胜利条件： 击倒帝国军守护骑士

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

加入同伴： 纳吉

本关为隐藏关卡，艾姬尔必须出击，让她移动到地图左上角的房屋门口，纳吉就会出现并被说得。

格兰大桥

神圣帝国境内的所有入侵敌军已经被尽数消灭，为了防止敌军的再次侵略，赛尔迪克下令对格兰每尔帝国发起进攻。格兰大桥是连接神圣帝国与格兰每尔帝国的唯一通途，平时作为通商要道，而战时就成为坚不可摧的壁垒。为了抵御神圣帝国军，格兰每尔四大将军之一的“金狮子”马缇亚斯在这里布下重重防线，却仍然没能阻挡赛尔迪克的脚步。

胜利条件： 赛尔迪克突破敌阵或击倒马缇亚斯

败北条件： 赛尔迪克战斗不能

大桥上的一些障碍物会形成死角，可以好好利用这些死角来进行攻防，如果要派己方魔法师出击的话，就必须小心敌方的弓箭手。

越过山峦

罗玛蒂亚要塞是位于格兰每尔帝国内陆的第

二道防线，为了尽早攻克这座要塞，赛尔迪克下令从山路进军。

胜利条件：击倒帝国军守护骑士

败北条件：赛尔迪克战斗不能

地形对移动力有很大影响，敌方魔法师和弓箭手的骚扰需要小心提防，注意保持整体推进，不要拉出很长的战线。

城塞都市

罗玛蒂亚要塞已经近在神圣帝国军的面前了，这座号称易守难攻的要塞，以紧闭的大门迎接赛尔迪克的到来。

胜利条件：敌方全灭

败北条件：赛尔迪克战斗不能

本关敌军中没有魔法师存在，因此可以放心大胆地派出物理攻击系的同伴出击。

罗玛蒂亚的攻防

将要塞外的敌军消灭后，还没有来得及占领整座要塞，格兰每尔帝国军的援军就即将到达要塞，赛尔迪克马上下令全军掉头迎战帝国军，死守罗玛蒂亚要塞。

胜利条件：击倒帝国军守护骑士或敌方撤退

败北条件：赛尔迪克战斗不能

敌人分三路进攻，并且有援军源源不断出现，必须速战速决击倒目标。当击杀一定数量的敌人后，敌人就会撤退，这样也能取得胜利。

风暴前夕

为了对抗侵入的神圣帝国军，格兰每尔帝国集结了大量的兵力备战，得知这个消息之后，赛尔迪克派出斥候去侦查情况。

胜利条件：抵达侦察点

败北条件：神圣帝国军全灭

抵达第一个侦察点后，地图上就会出现下一个侦察点，所有侦察点都到过一次之后，就会触发被帝国军发现的剧情，然后必须从脱离点逃走，所以本关一定要选移动力高的同伴出击。

狮王之冠

格兰每尔帝国皇帝加乌斯，与帝国四大将军做好了誓死战斗的准备，迎风飘扬的各色狮鹫旗帜宣告着帝国军的决心。

胜利条件：击倒加乌斯

败北条件：赛尔迪克战斗不能

加乌斯连同以前交手过的四个将军一起出战，可以按照黑狮子、碧狮子、红狮子、金狮子的顺序逐个进攻，然后围攻加乌斯。除了碧狮子之外，其他三个将军都会在我方队伍靠近时主动出击，注意保护好物理防御力脆弱的同伴。接近加乌斯之后，地图右侧会出现增援，右上方是步兵，右下方是骑兵，保持队形的话增援并没有多少威胁。

暗黑军团

格兰每尔帝国军的总力战以失败告终，在追击溃逃的帝国军途中，赛尔迪克渐渐察觉到一些异样，席卷整个大陆的战争还仍未结束。赛尔迪克发现黑狮子阿尔贝里希遭到帝国军的攻击，就救出了他，从这场战斗中，赛尔迪克发现了问题所在，他所遇到的帝国军全部都是梅弗雷优利用暗黑魔法复活而成的傀儡，就连死而复生的皇太子也是用于阻挡他的傀儡。为了阻止梅弗雷优继续利用这种禁断的研究，神圣帝国军由伊古蕾因带路直捣暗之教团的据点。

胜利条件：敌方全灭

败北条件：赛尔迪克战斗不能

加入同伴：阿尔贝里希

如果要选霸道路线的话，产生分支之前的“在地牢中”那一关里，必须让修女尤米露娜与阿尔贝里希对话，才能在本关说得他。第一回合用传送魔法将阿尔贝里希带到己方起始点，由尤米露娜说得他，否则他将在敌方的回合中被杀死。本关都是魔法师和移动力很高的敌人，注意算好距离。

走向黑暗

暗之教团的据点拥有大量的魔法研究设施，想到这样一座庞大的研究所能够源源不断制造出用于战争的傀儡，让人不禁有些毛骨悚然。梅弗雷优最终还是倒在了赛尔迪克的剑下，但是当他倒下之前，说赛尔迪克不过是赝品的傀儡而已。赛尔迪克突然失去了意识，他再次睁开双眼后，众人都感到他与平时判若两人。

胜利条件：击倒梅弗雷优

败北条件：赛尔迪克战斗不能

离起始点最近的右边敌方魔法师会范围攻击魔法，第一回合将敌人都引到那里去的话，能省事不少。当通过地图中部的两条窄道后，窄道入口处会出现两个增援，梅弗雷优身边的容器中也会出现增援，优先解决掉敌方魔法师和弓箭手之后，就可以很容易击杀目标。

光与暗的继承者

伊古蕾因进入到赛尔迪克纷乱的意识中，她告诉他如果想要了解自己就必须前进，如果觉得痛苦而止步不前，也不会有人怪他的。在赛尔迪克的内心中，真正的皇太子、亚利欧斯、艾姬尔、玛莉和自己依次出现在他的面前，对他进行质问和劝解。赛尔迪克的真实身份终于揭晓，他并不是被皇太子偶然遇到而收养的孤儿，而是由梅弗雷优制造出来的傀儡，由于加入了布雷特瓦尔达皇族的血脉而拥有光之力，也同时拥有着继承自梅弗雷优的暗之力。虽然是出于梅弗雷优的野心而被制造出来的傀儡，并被卷入了光与暗的交战中，但是他仍然是独一无二的人，是大家值得信赖的同伴。赛尔迪克突然醒悟，自从用玛莉的血净化圣剑之后，自己已经夺走了太多的生命，不知不觉迷失在一场又一场的战斗之中，这根本是违背自己本意的，但尽管如此自己也不能就此放下手中的剑，因为还要继续保护同伴们，做那些应该做的事情。

胜利条件：？

败北条件：？

本关如果直接走向地图下方的话，就会进入霸道路线的伪结局，只有将出现在眼前的人都击杀才能进入下一关，最后打出真结局。虽然只有赛尔迪克一个人出击，不过敌人基本没有威胁，可以不必费心准备回复道具。

暗之城

皇帝加乌斯身处格兰每尔帝都之中，得知自己命运的赛尔迪克决定结束这一切，率领神圣帝国军向帝都进军，也许这是他自己的意志，又或是别人的、世界的意志。

胜利条件：赛尔迪克进入城内

败北条件：赛尔迪克战斗不能

只要抵达地图左上方即可，碧狮子和他身边的几个魔法师威胁较大，用阿尔贝里希的3级OB技能配合弓箭手的攻击可以一回合内击杀他。

皇帝之盾

等待着神圣帝国军的果然是一支暗黑魔法制造的傀儡军团，在他们之中还有帝国最后一位将军屹立着，他曾经与皇帝并肩战斗开创了帝国，现在将守护皇帝到最后。

胜利条件：击倒玛缇亚斯

败北条件：赛尔迪克战斗不能

选择从左上方向进攻的话，要处理好起始点附近的两批敌人，选择从右下方向进攻的话，两排弓箭手是优先击杀目标，推荐前一条路线，因为可以避过金狮子面前的大批骑士。

梦的终结

加乌斯可以称得上是一代名帝，他身先士卒带领军队战斗而开创了格兰每尔帝国，入侵周围的国家并不是他的本意，只是由于受到了梅弗雷优的影响，他想要继续战斗的意志导致了现在的局面，而暗之力在这种意志的影响下，实体化成为他手中的暗之剑。当面对加乌斯的那一刻，赛尔迪克感觉到圣剑开始了前所未有的躁动，光与暗本来就保持着此消彼长的微妙平衡，过于强大的暗之力必然会受到光之力的抑制，反之也如此，世界就建立在这种平衡之上，打破平衡的后果就是使世界崩溃毁灭。始自维伦历382年席卷整个大陆的战乱，与格兰每尔帝国的崩溃一同告终，然而这场战争使大陆满目疮痍。战后，赛尔迪克集结了各国的统治者，在教皇的见证下制订了和平条约，并向民众宣告他将以神圣皇帝之名毕生守护和平。

胜利条件：击倒加乌斯

败北条件：赛尔迪克战斗不能

本关的敌人非常密集，如果没有魔法师同伴出击的话，打起来会很困难。皇帝的各项能力都高到惊人的程度，尽量避免跟他接触，主角可以用3级OB技直接击杀。





下表中列出的物品分别对应パシリ系统中的六个选项:HP回复、MP回复、支援、アミュレット、リング和メダル，其中一部分物品可以通过购物来买到，还有一部分只能通过完成任务来获得，效果很高很珍贵的物品一般都是战斗中击倒某些特定敌方人物的奖励和战利品。在一周目是不可能获得那些珍贵物品的，实际上我打完二周目也只不过得到了中上等物品，最极品的那些仍然没有获得，好在这个游戏即使再打第三遍我也不会觉得厌烦。

读取通关存档后能够继承所有物品，第一关出场的三个角色，在前一周目通关时身上装备的物品和技能都直接保留下来，所以如果二周目的第一关只能击倒黑狮子，三周目的话还有能力击倒其他将军，一开始就获得那些珍贵的戒指。此外在二周目以后，除了第一关的三个角色之外，其他人物登场时都拥有99点空闲TP，并且能够学习转职前的所有技能，不必等到升级之后才能学某些技能。

HP回复类

名称	效果
ラカの完熟果汁	少量回复HP
ロカの有机果汁	回复HP
アカシャの花蜜	大幅回复HP
妙药アルケ—	极大量回复HP
秘药アムリタ	完全回复HP

MP回复类

名称	效果
月光草の雫	少量回复MP
月光草の朝露	回复MP
蜜桃の甘露	大幅回复MP
ハオマの灵水	极大量回复MP
月の雫ソ—マ	完全回复MP

支援类

名称	效果
斗士の宝玉	少量提高OB值
勇者の宝玉	提高OB值
英雄の宝玉	大幅提高OB值
祝福のドロップ	少量提高LC值
圣体のドロップ	提高LC值
奇迹のドロップ	大幅提高LC值
怪しい果实	少量降低LC值
いけない果实	降低LC值
禁断の果实	大幅降低LC值

护符类

名称	效果
琥珀石の护符	Def提高2
孔雀石の护符	Def提高3
赤辉石の护符	Def提高4
黑曜石の护符	Def提高5
磷灵石の护符	Def提高6
月光圣石の护符	Def提高7
夕天双石の护符	Def提高8
宿陨缘石の护符	Def提高9
红尖石の护符	Def提高10
深蓝石の护符	Def提高11
双金缘石の护符	Def提高12
不坏绝石の护符	Def提高13
纯雪翠晶の护符	Def提高14
贵紫岚晶の护符	Def提高15
妖辉绯昌の护符	Def提高16
王刚帝昌の护符	Def提高17
真威黄玉の护符	Def提高18
至尊青玉の护符	Def提高19
星界红玉の护符	Def提高20
咒金刚玉の护符	Def提高21
七宝虹天の护符	Def提高22
八叶苍蓝の护符	Def提高23
九曜红宿の护符	Def提高24
幻苍金刚の护符	Def提高25

戒指类

名称	效果
赤铜の指轮	Atk提高2
真红の指轮	Atk提高4
深绯の指轮	Atk提高6
群青の指轮	Mag提高2
绀碧の指轮	Mag提高4
琉璃の指轮	Mag提高6
深黄の指轮	少量提高HP最大值
藤黄の指轮	提高HP最大值
山吹の指轮	大幅提高HP最大值
菖蒲の指轮	少量提高MP最大值
紫苑の指轮	提高MP最大值

戒指类	
名称	效果
黑坛の指轮	少量降低LC值
漆黑の指轮	降低LC值
暗黑の指轮	大幅降低LC值
纯银の指轮	少量提高LC值
黄金の指轮	提高LC值
白金の指轮	大幅提高LC值
白磁の指轮	移动力提高1且Def下降20
白花の指轮	移动力提高1且Def下降10
鹫狮子の指轮	Atk与LC值提高10
金狮子の指轮	极大量提高HP最大值
红狮子の指轮	极大量提高会心一击率
碧狮子の指轮	Mag提高10
黑狮子の指轮	移动力提高1

徽章类	
名称	效果
鹰目の记章	少量提高命中率
龙眼の记章	提高命中率
与一の记章	少量提高会心一击率
子义の记章	提高会心一击率
大骑士の记章	移动力提高1
逆鳞の记章	提高反击时的伤害
东方七宿の记章	提高会心一击率且降低命中率
西方七宿の记章	提高命中率且降低会心一击率
南方七宿の记章	Atk提高10且Def下降20
北方七宿の记章	Def提高30且Atk下降25
中天黄龙の记章	以MP代替HP承受伤害
耐热の记章	少量降低受到火属性魔法的伤害
豪炎の记章	降低受到火属性魔法的伤害
炼狱の记章	大幅降低受到火属性魔法的伤害
防寒の记章	少量降低受到冰属性魔法的伤害
冰雪の记章	降低受到冰属性魔法的伤害
零冻の记章	大幅降低受到冰属性魔法的伤害
绝缘の记章	少量降低受到雷属性魔法的伤害
稻妻の记章	降低受到雷属性魔法的伤害
轰雷の记章	大幅降低受到雷属性魔法的伤害
孤高の记章	不会陷入カリスマ状态
不屈の记章	不会陷入グリ-ン状态
イアンの记章	不会陷入ツギデス状态
虚伪看破の记章	不会陷入オレドコ状态
ク-ルの记章	不会陷入ツギヤバ状态
威吓の记章	少量降低敌人的反击率
恐慌の记章	降低敌人的反击率
圣女の记章	每回合少量回复HP
天使の记章	每回合回复HP
女神の记章	每回合大量回复HP

徽章类	
名称	效果
魔兽の记章	每回合少量回复MP
魔人の记章	每回合回复MP
魔王の记章	每回合大量回复MP
座天使の记章	异常状态回复率少量提高
智天使の记章	异常状态回复率提高
炽天使の记章	异常状态回复率大幅提高
天使王の记章	不会陷入任何异常状态
五芒の记章	对弓的回避率提高

其它类	
名称	效果
小さな金块	出售换钱，无其它用途
金块	出售换钱，无其它用途
大きな金块	出售换钱，无其它用途
ポチの写し绘	爱犬的画，シノ所持有
WILLOW	谜之果实，コットン所持有，可少量回复MP

转职类	
名称	效果
百人队长の证	战士和骑兵用
千人队长の证	战士和骑兵用
若鹰の证	弓兵用
狩猎王の证	弓兵用
隐者の证	魔法师用
贤者の证	魔法师用
洗礼の证	僧侣用
叙圣の证	僧侣用
怪盗の证	盗贼用
义贼の证	盗贼用
アロンソの刻印	ケイ专用，后期任务奖励
アイギスの刻印	マ-ガス专用，后期任务奖励
冰王の刻印	セルマ专用，后期任务奖励
爱洲の刻印	サシャ专用，后期任务奖励
パルタの刻印	アンセム专用，后期任务奖励
暗渊の刻印	アウル专用，后期任务奖励
青バラの刻印	アルハンブラ专用，后期任务奖励
雷公の刻印	エルマ专用，后期任务奖励
异端の刻印	アリオス专用，后期任务奖励
アンラの刻印	イグレイン专用，后期任务奖励
乙女の刻印	アイギ-ル专用，后期任务奖励
秘迹の刻印	ユミルナ专用，后期任务奖励
モレ-の刻印	シモン专用，后期任务奖励
机密の刻印	ガラハッド专用，后期任务奖励
光辉の刻印	アリシア专用，后期任务奖励
ウルの刻印	ナジ专用，后期任务奖励



PSP	KONAMI/CLIMX	2007.11.13
	AVG	1人/39.99美元
寂静岭 起源		容量未定

这是一款与著名恐怖冒险AVG《生化危机》齐名的作品，它所拥有的恐怖，是那种看不到的恐怖。在一片白色的雾中，你看不到任何东西，只能凭借感觉慢慢前进，走着走着突然身上的收音机响了起来，伴随着刺耳的噪音，与之而来的是一个从未见过的恐怖怪物，而你手中只有为数不多的弹药，有些时候，除了逃跑之外，别无它法。这部作品相比动作性要更加强调对故事情节的渲染，随着游戏的进行，玩家会逐渐地深入主角的内心，从而了解到整个事件的始末。

这款游戏就是由KONAMI制作，曾经改编成为电影的著名游戏作品《寂静岭》系列。这部作品多款正统续作都是发售在家用机平台上，而凭借PSP的强大机能，这款著名的惊悚恐怖冒险游戏将在PSP平台推出原创新作《寂静岭——起源》。

《寂静岭——起源》，是该作品首次在掌机平台上推出的正统作品，游戏将故事情节设定在《寂静岭》初代之前，跟随Travis O'Grady，我们将会知道寂静岭是如何形成的。

这部作品虽然预定将要在07年11月13日推出，但是在8月下旬，网络上却出现了一个泄露版，这个泄露版里的内容正是在E3上所提供的试玩内容。这个泄露版的容量达到1GB，但是实际流程却很短，流程发生在医院内，在这里我们会第一次走入里世界，并且将要在这里消灭一个令人恐惧的怪物。

当网络出现这个泄露版DEMO后，许多玩家都对其抱有怀疑态度，但是当有些人下载并且拷入到PSP后，才发现这个DEMO原来是真的。进入DEMO后当KONAMI与CLIMX的LOGO出现之后就是游戏的标题画面，在标题画面中寂静岭的LOGO背后就是第一次进行表里世界切换的地点，整个地点都用CG表示，给人一种强烈的临场感，使人迫不及待地想要进入游戏并且体验。寂静岭LOGO旁边就是开始体验DEMO与TIPS（试玩DEMO的整体介绍），选择开始体验DEMO后就会出现开启字幕与调整亮度的选项，将其调整成为你想要的状态后就可以按叉键正式进入游戏了。

菜团的泄露DEMO版流程体验！

更加顺手的操作方式

玩过以往寂静岭作品的玩家一定会对《寂静岭》初代的操作记忆犹新，《寂静岭》相比《生化危机》来说更加趋向于真实，角色在移动的时候如果撞到墙上就会出现用手扶墙的急停状态，在后退的时候也会小心翼翼地一边看后面一边移动。到了4代这种设定开始逐渐取消，更加向《生化危机》靠拢，快速转身也专门做了简化。在我们所要介绍的这款《寂静岭——起源》中操作则完全偏向于4代，移动更加方便顺手，而在想要快速转身的时候只需要根据角色的方向朝着相反的方向按模拟摇杆就可以，只不过有些时候在连续移动中视角会突然变得让人不适应，不过好在按L可以及时地将视角调整到最佳状态。

更加方便的武器选择

在AVG游戏如：《生化危机》《恐龙危机》《寂静岭》《寄生前夜》等在武器选择方面都需要按下道具菜单后在里面更换，如果能够做到随时随地自由地更换武器的话那么游戏就会更加爽快，武器快速切换设定也是众多玩家想要在AVG中加入的设定之一。在《寂静岭——起源》中这个设定被加入，因为这款游戏采用了多武器系统，在游戏中你可以找到许多用来攻击敌人的武器，包括：电视、衣架、锤子、手术刀等武器。这些武器都不是可以一直使用，武器会有一个破损度，当你使用到一定程度的时候武器就会坏掉，而且此时会出现特效加以表示。拥有这么多的武器在进入菜单选择武器自然就会变得麻烦，所以制作小组将快速切换武器系统引入其内。在获得武器后按下十字键的左或者右键就可以快速地切换想要选择的武器，切换武器后主人公就会将它拿在手中。

沿用以往的风格

游戏在追求创新的同时，还保留了大量《寂静岭系列》的经典系统，好比说风格返璞的菜单界面、令人怀念的地图系统、各种经典道具等等……，音乐与光影也仍然沿用以前的风格，实在是一款非常优秀的游戏作品。

让人惊叹的画面表现

在前几期的游戏介绍中，我们已经提到过这点，那就是游戏的画面水准非常高，绝对会让第一次进行游戏的玩家大吃一惊。不输给PS2的游戏画面，强劲的光影表现，糙点所带来的朦胧感，以及一些制作精良的背景设计，这一切构成了PSP平台最佳的恐怖冒险游戏。

SO泄露版DEMO流程快速攻略

为了更好地体验游戏，请在进入游戏之前戴上您的耳机。

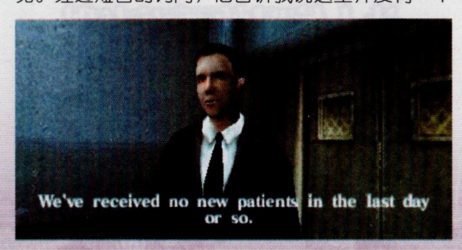
操作介绍

上	打开快捷道具菜单
下	暂无功能
左	开启快捷道具菜单并且选择道具
右	开启快捷道具菜单并且选择道具
模拟摇杆	控制角色的移动
L/R	切换游戏视角/变成攻击姿态
三角	进入游戏地图
圈	开关手电筒
叉	拾取物品、确定、调查、攻击
方块	取消，按住移动则是跑动状态
START	暂停游戏；此时在屏幕右下角会出现选项,如果在剧情的时候按下START的话就会出现三种选项,分别是按圈跳过剧情，按START回到游戏，按方块退出到游戏开始的菜单选项。
SELECT	进入菜单，在里面可以进行道具的调查，选择以及使用。

游戏流程部分

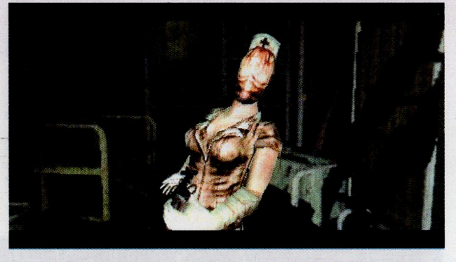
这是一家医院，我来到这里的目的就是为了寻找一个因为火灾而来到这里的女孩，但是随着我的脚步逐渐移动，我发现这家医院并没有我想像中的那么祥和,残破、荒凉，它甚至带着一丝恐惧。医院里面一个人都没有,似乎这种气氛在告诉我这并不是一个正常的现象,但是人总是充满了好奇心和一些自以为是的使命感,而我此时就被这些感觉所包围。

身体不由自主地在移动，缓慢地移动，经过走廊,经过一间间被锁住的屋子，回头望去，虽然我距离大门只有短短的20米，但是我却认为我在这里已经呆了好长一段时间，碎裂的窗口随着风慢慢地摇摆,那种属于寂寞的恐惧仿佛将我带入了另外一个世界，而就在此时当我快要感觉到绝望的时候，我在前面看到了一个人，而他则是这里的主治医师，他所给我的第一感觉就是怪，但是你非要让我说出具体他怪在哪里我却说不出来，真是一种很微妙的感觉。经过短暂的询问，他告诉我说这里并没有一个



被严重烧伤的女孩住进来，虽然他一再地否认并且对我表示不耐烦，但是我却坚信她一定在这里……

医生走后通过电梯的楼层指示灯，我们可以看到他去了2楼，进入电梯，同样选择2F后，打开灭火器旁边的大门，在这里我们遇到了第一个让我们感觉到熟悉的敌人——医院护士，赤手空拳的Travis O'Grady环绕四周后，发现在医院的长椅上放着一把锤子，剧情结束之后上前拾起锤子，并且将其装



备，就可以用四击将其击倒。游戏所存在的QTE系统将首次在这里登场，当护士快要靠近主角并且对其使用攻击的时候，如果距离合适，那么就会出现QTE系统，玩家需要连打叉键，挣脱护士的攻击。消灭护士后直走打开写有205字样的大门进入里面。205房间是一个标准的小型病房，在正对镜子的左边我们可以找到一份文件，在里面四处转转并没有发现其它任何有价值的东西，而就在我们准备出门的时候， 不可思议的情况发生了。在镜子的另一端，出现了一个女孩，她看着主角并且在镜子上印上了一个手印。来到镜子前在手印的位置调查，这时就会发生剧情。主角用自己的手与血手印重合后，发生了表里世界切换，剧情结束之后我们来到了里世界。



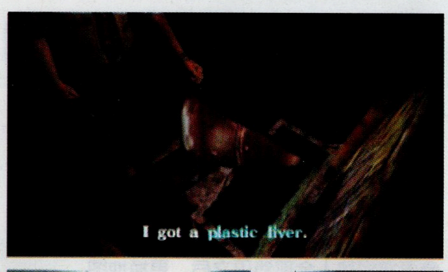
里世界是一片充满了血污的世界，到处都是红色的锈迹与血迹，而且空气让人感觉到十分地压抑。在镜子右边的床上可以找到一把手术刀，而在左边原来放文件的架子上，我们则可以找到一个道具——塑料肺。在门右边的架子上可以找到一瓶回复剂，将这些东西都拿走后出门，与表世界相同的是有两个可以打开的房间，这两个房间一个是厕所，另外

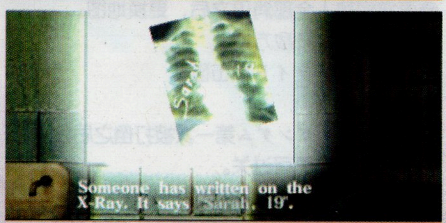
一个则是小型手术室，在厕所我们可以找到一个金蛋，而在小型手术室内我们除了可以得到一个衣服架子作为武器之外，还可以看到一个用来保存一些器官的冷冻保存箱。打开箱子是需要密码的，但是现在我们还没有得到任何有关于密码的信息，所以只能先将它放在这里。

来到通向下层的楼梯后，在楼梯入口左边可以找到一个锤子，而在通向楼下的第一个台阶上我们可以找到一瓶回复剂。下楼梯后有着银色头像的门目前还不能够打开，而旁边有着不死鸟标记的房间则可以使用先前得到的金蛋进入03。进入后里面是一间厕所，在厕所马桶上我们会发现第二个重要道具塑料肝脏，入手后对着厕所的镜子调查便可以返回



表世界。在表世界的厕所门上我们发现了一个提示：AMY·31，先不管这是什么暂且记下。同样在另外一个马桶上我们找到了一把职员休息室的钥匙。这时我们打开地图，来到STAFF LOUNGE，开门进入后在里面找到另外一把检查室的钥匙，同时我们在里面看到了另外二组重要的提示：LUCY·23和X光片上的提示Sarah·19。记下这些提示之后回到一开始有冷冻保存箱的房间，在要提示输入密码的情况下输入312319，冷冻保存箱打开后得到重要道具——塑料心脏。得到塑料心脏后原路返回检查室，在得到最后两个部件塑料大肠和塑料胃之后，我们就可以

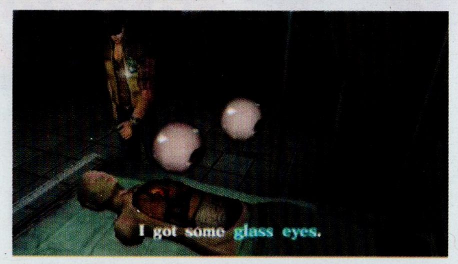




根据提示进行组装。在人体模型面前按照肠、胃、肝、心和肺的顺序进行安放，全部放入后人体模型的眼睛睁开，而我们则得到了眼球。

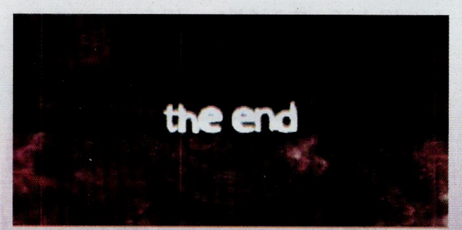
得到眼球后回到有银色头像的大门前，对其使用眼球打开大门。门开了，里面是一个完全被鲜血与脂肪包裹的世界，在这个世界的正中央我们看到了一个让我们非常熟悉的怪物，来自于2代的邪恶生物，它就是我们在泄露试玩版中所要对付的最终BOSS，BOSS战非常简单，拿起之前得到的武器对其猛烈地进攻把，没有多久它就会倒下。

地面逐渐开始变形，一个类似于宗教仪式的印记出现在地面上，我看到了她，那个曾经在火中严重烧伤的女孩，她完好无损地站在我面前，飘浮着，没错我相信我的眼睛，她确实飘浮在空中，此时我感到我的大脑异常的疼痛，就好像快要爆裂开一样，痛苦让我对她臣服，我慢慢地跪在了她的脚下，我只求这份痛楚能够快点离我而去。现实与虚幻竟然在此时如此相近，我沉沉睡去，我并不希望醒来，即便让我永远活在梦中……



还未开始的故事

这就是泄露体验版的整个流程，虽然这个泄露版的容量有1G这么大，但是流程实在是有些短得可怜，而且还存在着一些相当严重的BUG，比如说死机、休眠后死机或者是不动一段时间后自动回到标题画面等等……它里面一定还包含着许多尚未开放的资料和情节，如今在论坛上已经有一些玩家通过修改等手段，发现了试玩版的一些秘密，其中就包含非常恶搞的UFO结局。在玩过后感觉这部《寂静岭——起源》实在是一款非常值得购买的游戏，由于游戏在11月份推出，所以制作小组还有很长一段时间可以慢慢地对游戏进行调试，相信等到游戏正式发售之后，寂静岭会更加完美。





Bandai Namco Games	2007.8.9
SLG	1人/5040日元
SD高达G世纪 交叉火力	512Mb



在完成主线剧情之后，就可以进入追加的Ex剧情模式。随着剧情的推进，玩家必须在每次剧情之间选择“索敌”，进行过几场自由战斗之后才能进入下面的Ex章节。在这些剧情中，可以得到一些比较稀有的零件和材料，另外对于追求完成度的玩家来说，这些剧情也是必须通关的。和主线剧情一样，不管是男主角还是女主角，都有一些章节是共通的，这里详细列出。 文责/猴子



SDガンダム G GENERATION CROSS DRIVE
シージェネレーション クロスドライブ

男主角EX剧情攻略

Session Ex01f クロスボーン・バンガード

◆**出现条件：**本篇通关之后索敌2次

胜利条件：全歼敌方部队

败北条件：シーブック等人被击破

攻略要点：

●从第2回合开始，更换地图。

胜利条件：与セシリー进行交信→全歼敌方部队

败北条件：ブライトorシーブック被击破

攻略要点：

●让シーブック与セシリー交信之后，セシリー加入我方，ザビーネ撤退，胜利条件发生变化。之后将敌人全部消灭过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励：アップグレードL7、カスタムL7×5

击破奖励：アップグレードL2×15、アップグレードL4×3、アップグレードL5×8、カスタムL5、カスタムL6×4

Session Ex02f 宇宙の妖花

胜利条件：全歼敌方部队

败北条件：ブライトorシーブック、セシリー被击破→ブライトorシーブック被击破

攻略要点：

●消灭一定数量的敌人之后，敌方增援出现。

●ガロッゾ被打倒之后会复活，セシリー撤退，シーブック机体ハイパー化，败北条件发生变化。最后将敌人全歼之后过关。

—— 过关奖励 ——

クリア奖励：アップグレードL7、カスタムL7×5

击破奖励：アップグレードL2×18、アップグレードL4×8、アップグレードL5×6、アップグレードL7、カスタムL5×6、カスタムL6×7

Session Ex03f デビルガンダム再び

◆**出现条件：**Session Ex02f通关之后索敌2回

胜利条件：全歼敌方部队

败北条件：ブライト被击破

攻略要点：

●最初的敌人全部被消灭之后会复活。

●剧情战斗：ドモン、ミオ、フィオVS敌人。

●再次将敌人全部消灭之后，更换地图。

胜利条件：全歼敌方部队

败北条件：ブライト被击破

攻略要点：

●デストロイガンダム第一次被打倒之后会复活，之后全歼敌人即可过关。

——过关奖励——

クリア奖励:アップグレードL7、カスタムL7×5
击破奖励: アップグレードL1×5、アップグレードL2×10、アップグレードL3×13、アップグレードL4×6、アップグレードL7、カスタムL4×4、カスタムL5×8、カスタムL7、大型フレーム×3

Session Ex04f 出击！ガンダム连合

胜利条件: 全歼敌方部队
败北条件: ブライトorドモン被击破
攻略要点:
●将敌人全部消灭之后，更换地图。
胜利条件: ウルベ被击破
败北条件: ブライトorドモン被击破
我方初期出击 ラー・カイラム(ブライト)、出击MS(レイン以外)、ゴッドガンダム(ドモン)
出现敌人 グランドマスターガンダム(ウルベ)、ガンダムヘッド×16、デスアーミー×19
攻略要点:
●将ウルベ击破之后，更换地图
胜利条件: レイン被击破
败北条件: ドモン被击破
攻略要点:
●将レイン击破之后过关。

——过关奖励——

クリア奖励:アップグレードL7、カスタムL7×5
击破奖励: アップグレードL1×12、アップグレードL2×5、アップグレードL3×3、カスタムL1×15、カスタムL4×4、陆战パーツ×12

Session Ex05f 仆らが求めた战争だ

◆**出现条件:** Session Ex04f通关之后索敌2回
胜利条件: 全歼敌方部队
败北条件: ガロード被击破
攻略要点:
●消灭全部敌人之后，更换地图。
胜利条件: 全歼敌方部队
败北条件: ブライトorガロード被击破
攻略要点:
●剧情战斗：フィオ、ミオVSシャギア、オルバ
●将敌人全部消灭之后过关。

——过关奖励——

クリア奖励:アップグレードL7、カスタムL7×5
击破奖励: アップグレードL1×18、アップグレードL2×2、アップグレードL4×3、アップグレードL5、カスタムL1×7、カスタムL3×3、可变フレーム×16

Session Ex06f その暗の名は木星

◆**出现条件:** Session Ex05f通关之后索敌3回
胜利条件: 全歼敌方部队
败北条件: ブライト被击破
攻略要点:
●消灭一定数量的敌人之后，敌方增援出现。
●将敌人全歼之后，更换地图。
胜利条件: 全歼敌方部队
败北条件: ブライトor？？？被击破
攻略要点:
●注意名字是“？？？”的机体不能被击破，将敌人全部消灭之后过关。

——过关奖励——

クリア奖励:アップグレードL7、カスタムL7×5
击破奖励: アップグレードL2×19、アップグレードL3×2、アップグレードL4×4、アップグレードL5×13、アップグレードL7、カスタムL5×8、カスタムL6×8

Session Ex07f 暗き星海に沈む

胜利条件: ザビーネ被击破
败北条件: キンケドゥ被击破
攻略要点:
●与ザビーネ战斗，发生剧情，击破之后更换地图。
胜利条件: 全歼敌方部队
败北条件: ブライトorトビア击破
攻略要点:
●将敌人全部消灭之后过关。

——过关奖励——

クリア奖励:アップグレードL7、カスタムL7×5
击破奖励: アップグレードL2×10、アップグレードL5×12、カスタムL6×10、支援火器

Session Ex08f 敌意という名の邻人

胜利条件: 全歼敌方部队→打倒ベルナデッド→全歼敌方部队
败北条件: ブライトorトビア被击破
攻略要点:
●与ベルナデット战斗，胜利条件发生变化。
●将ベルナデット打倒，胜利条件再次变化。
●将敌人全部消灭之后过关。

——过关奖励——

クリア奖励:アップグレードL7、カスタムL7×5
击破奖励: アップグレードL2×14、アップグ

レードL5×11、アップグレードL7×2、カスタムL6×11

Session Ex09f 人と继ぐ者の间に

胜利条件： 全歼敌方部队
败北条件： ブライトorトビア被击破
攻略要点：
●消灭一定数量的敌人之后，敌方增援出现。
●将增援的敌人全部消灭之后，敌方第2次增援出现。
●ディビニダド(クラックス・ドゥガチ)被打倒之后会复活。
●将敌人全部消灭之后过关。

女主角EX剧情攻略

Session Ex01n クロスボーン・バンガード

Session Ex02n 宇宙の妖花

这两章与男主角EX路线01、02章相同。

Session Ex03n 过ぎ去りし流星

◆**出现条件：** Session Ex02n通关之后索敌3回
胜利条件： 全歼敌方部队
败北条件： ブライト被击破
攻略要点：
●将初期敌人全部消灭之后，敌方增援出现。再将增援的敌人全灭之后过关。
●注意成为敌人的ウーフェイ会继承在我方时期的能力。

——过关奖励——

クリア奖励：アップグレードL7、カスタムL7×5
击破奖励：アップグレードL1×12、アップグレードL2、アップグレードL5、カスタムL1×10、カスタムL6、可变フレーム

Session Ex04n エンドレスワルツ

胜利条件： 全歼敌方部队
败北条件： ブライトorヒイロ被击破
攻略要点：
●ウーフェイ被打倒之后会复活。
●再次将ウーフェイ打倒之后他就会回到我方。(EXP150)
●将敌人全部消灭之后，更换地图。
胜利条件： 全歼敌方部队
败北条件： ブライトorヒイロ被击破
攻略要点：
●注意我方全体人员以HP减半的状态开始战斗，注意回复。
●全歼敌人之后过关。
●这一章完成之后再索敌3回，进入下一章。

——过关奖励——

クリア奖励： アップグレードL7、カスタムL7×5
击破奖励： アップグレードL2×28、アップグレードL5×31、カスタムL6×36

Session Ex05n その暗の名は木星

Session Ex06n 暗き星海に沈む

Session Ex07n 敌意という名の邻人

Session Ex08n 人と继ぐ者の间に

这4章与男主角EX路线最后4章相同。

合体攻击一览

由特定的2—4名机师组成一队，攻击同一目标，在拥有一定SP的时候发生。该攻击的命中率为100%，攻击力比平时上升。注意一部分攻击在一定的章节剧情中才会出现。

名称	机体1【机师1】	机体2【机师2】
レゾナンツ・シュトゥルム	Xアストレイ【フィオ(H)】	ハイペリオン【ミオ(H)】
トリプルサテライト	ガンダムDX【ガロード】	ガンダムX【ジャミル】
石破ラブラブ天惊拳	ゴッドガンダム【ドモン(H)】	ライジングガンダム【レイン(H)】
RED&BLUE	アストレイRF【ロウ(N篇)】	アストレイBF【ガイ】
女王の　士	ゴールドスモー【ハリー】	スモー【ポウ】
SEEDコンビネーション	ストライクフリーダムG【キラ(H)】	∞ジャスティスガンダム【アスラン(H)】
アーガマ・プラトゥーン	百式【クワトロ】	リック・ディアス(黑)【アポリー】
UCコンビネーション	νガンダム【アムロ(H)】	Zガンダム【カミーユ(H)】
Endless Waltz	ウイングガンダムゼロ(EW)【ヒイロ(H)】	サンドロック改(EW)【カトル】
Gチーム・コンビネーション	ZZガンダム【ルー】	百式【ビーチャ】

2人组合攻击(ツインドライブ)

机师1	机师2
アイナ	シロー
アムロ(Z)	クワトロ
アムロ(Z)	ジャミル
ウィッツ	ロアビィ
エマ	クリス
ガイ	ロウ
カナード	プレア
ガロード	ジャミル
キサト	ロウ
クリス	バーニィ
ドモン	ロウ
フィオ	ミオ
イザーク	ディアッカ
シン	ルナマリア
ムウ	バルドフェルド
スウェン	セレーネ
ハリー	ポゥ

3人组合攻击(トリプルドライブ)

机师1	机师2	机师3
クワトロ	アポリー	ロベルト
アムロ	クリス	コウ
カミーユ	エマ	ファ
アムロ(Z)	カミーユ	ジュドー
アンフィニ	エミリア	デュオ
ニケア	エミリア	デュオ
アムロ（CCA）	カミーユ	ジュドー
フィオ	ドモン	エミリア
カトル	デュオ	トロワ
ガイ	ロレッタ	イライジャ
ロラン	ハリー	ポォ
シン	ルナマリア	レイ
ムウ	ハリー	ゼクス
エミリア	レイン	キサト
ニケア	ライオット	エミリア
キンケドゥ	トビア	ベラ
ファ	キサト	ルナマリア

4人组合攻击(テトラドライブ)

在进行4人攻击的时候，机体阵形需调整为接近攻击。ロウ、ガイ、ロレッタ、イライジャ的组合攻击只在男主角篇中可以发动。ヒイロ、デュオ、カトル、トロワ的组合攻击只在EX剧情「Endless Waltz」之前可以发动。

机师1	机师2	机师3	机师4
ヒイロ	デュオ	トロワ	カトル
ロウ(F篇)	ガイ	ロレッタ	イライジャ
ロウ	ジュドー	ビーチャ	モンド
ルー	ビーチャ	エル	モンド

交叉火力攻击(クロスドライブ)

威力最大的交叉火力必须满足特定机体、特定机师在同一队内，机体阵形为接近、拥有一定SP的时候发生。如果机体不对，那么只能成为2—4人的普通组合攻击。交叉火力的攻击力是整个游戏里最大的，即使是针对战舰级的敌人也可以做到一击必杀。

需要注意的是，有的交叉火力攻击必须满足一定的条件，在一定的剧情出现之后才能够发动。例如“RED&BLUE”只在女主角篇中出现，“石破ラブラブ天惊拳”在EX剧情“出击！ガンダム连合”通关之后可以发动，W高达五人组的“Endless Waltz”必须在EX剧情“エンドレスワルツ”通关之后可以发动。所以要想实现全部的交叉火力发动，就必须尽量通关，把剧情的完成度做到最高。

机体3【机师3】	机体4【机师4】	攻击范围
—	—	单体
—	—	全体
—	—	单体
—	—	单体
—	—	单体
—	—	单体
リック・ディアス(黑)【ロベルト】	—	全体
ZZガンダム【ジュドー(H)】	—	全体
ヘビーアームズ改（EW）【トロワ】	デスサイズヘル（EW）【デュオ】	全体
スーパーガンダム【エル】	スーパーガンダム【モンド】	全体

狸猫已死 有事烧纸

旋风管家的掌上家务剧

暗凌：你起这种标题是什么意思？？

绫小路：你以为我没有看到上期PG BAR里的读者来信吗？！说什么狸猫现在的文章根本就不好笑了——既然这样我还写它做什么！

暗凌：所以我不是解释过了吗，不是你的文章不好看了，而是读者的口味在变化，毕竟常年累月的吃同一种食物，总是会有暂时没胃口的时候。

绫小路：不管怎么说，我这期已经完全没有创作灵感了……

暗凌：你这样说我也很为难啊，你让我怎么跟其他期待你文章的读者解释呢？

绫小路：你就直接写上一句“作者外出取材，本栏目停刊一期”不就好了，富坚义博和岸本齐史不就总这么干嘛！

暗凌：-_-b 搞了半天，其实你分明就是找借口拖稿嘛！你这死性不改的白痴狸猫！！！

“管家”这个名词，对于普通老百姓来说，多少都带着一点遥不可及的意味。

“异议あり！我家就有管家！我每个月的工资



都是由她掌管的，而且还得时不时地向她汇报行踪，并适时地逢年过节送上礼物取悦于她！”

“异议あり！我们家的那个管家可不是这样！我还没工作所以没薪水可交，但她每个月都会给我发零用钱，还管我吃管我住，只有在期末考试成绩单发下来的时候，她会愤怒地追着我打罢了……”

拜托上面两位有点常识好不好，我们这里现在讨论的话题是“管家”，而不是老婆老妈那种就算穿上女仆装也不一定能萌起来的特殊职业——还有，我上期又没预告这期会写“逆转裁判”系列的下一篇章，你们“异议あり”个什么劲？！

其实“管家”这个职业一点都不简单。帮助豪宅的主人打点家务已属稀疏平常，统管调教手下一票女仆更是份内之事（这话听起来有点怪怪的……）——一名称职的管家，不仅要清楚美酒到底来自波尔多哪一年份的哪个酒窖，还要晓得从汽车到游艇再到小型直升机的驾驶方法。

至于《疾风管家》，它告诉我们，所谓的“管家”势必还得能上天入地倒转乾坤，敢于跟巨大机器人搏斗，勇于和邪恶大魔王争锋；出手就是必杀技，转身便是万解招；可吟诗作画，能琴瑟合鸣；须俊美高挑风流倜傥，要和颜悦色善解人意——你知道詹姆士邦德为什么会去当特工吗？因为他当管家太不合格所以被之前的主人解雇了！

所以，综上所述：“管家”大概是这个星球上需要转职无数次才能获得的究极职业。

故事的开始，是伴随着圣诞夜的雪花出现在观众眼前的。

张士铃	RP终于爆发了，买本书多找3毛。
读者资料	男，19岁，甘肃省兰州市西固区兰化22＃街区26＃楼6单元302，730060

拜不成器的父母所赐，平凡的少年绫崎飒在这一天获得的圣诞礼物，既不是人形天使心的电脑少女，也不是“学会大人该做的事的教育录像带”（这是啥？），而是一张欠债数字一眼根本就数不过来的巨额帐单。

说这次的主人公是平凡少年，就真的是平凡少年没错。在这次的故事设定里，没有需要被“平凡少年”拯救的新东京市，也不存在需要“平凡少年”收集三大精灵打造圣剑依赖梦幻沙漏才能解救的海王大人，至于那些期待“平凡少年”来到了尸魂界并随即与十三位帅哥队长展开轰轰烈烈爱情故事的同人女们——你们知不知道侵犯版权是会被告到死连王泥喜法介也救不了的啊？！

父母毫无责任感地先行逃匿了，为了稍微拖住追债人的脚步，竟然还不经本人同意就擅自决定地将绫崎飒作为利息的“偿还物”，把他丢给了一群身穿黑衣戴着墨镜看长相就绝非善类的“好心人”。

窗外的雪花越发下得大了，黑衣人手中就算没有闪着匕首的寒光，那三尺红头绳被拉扯的声音也足以令任何一个心理承受能力低下的人瞬间绝望成白毛女——眼看着这剧情就要朝着“被红头绳捆绑的小飒，痛苦地遭受着怪蜀黍们的轮番蹂躏”的禁断方向发展，就连背景音乐也都格外凄美地响起了“菊花残满地伤，你的笑容已泛黄”的余韵——我们的男主角却及时醒悟过来：倘若就此沉迷于另类的快感中，进而推动动画发展成低成本无艺术性可言的成人向○○的话，便一辈子都不可能大红大紫，甚至注定要被即将糟蹋网球王子的好男儿们骑在头上了！（暗凌：我说，你那些不切实际的联想到底都是从哪个星球来的灵感啊？！）



于是，悬崖勒马的后果便是动画勉强地保留住了“纯洁”的颜面，而在无数浪男腐女的一声叹息中，小飒逃到了雪夜的街头，不走低俗改走恶俗——与那命运的少女，命运地邂逅了！

这年头，青春偶像剧的套路还真是够千篇一律的！

因为自己无力帮父母偿还债务，于是被逼上梁山的小飒，出于日本只有富士山没有梁山的现实所迫，打算铤而走险地绑架富家千金小姐以勒索赎金，这时走入他视线的少女，叫做三千院凪 M。



老实说，绫崎飒和三千院的邂逅场景实在可疑得处处有着《SOLA》的影子：少女因为拿不到自动贩卖机里的饮料，于是少年上前相助——倘若这剧情随后就发展成“少年直接把少女带进了自己家中，两人躺在床上……看天空”的暧昧路线也就算了，谁晓得绫崎飒更加火辣加大胆，一句“我想要你”，再度让《旋风管家》欢呼着朝十八禁的方向裸奔而去。

虽然飒的意思其实只是单纯的“我想要你……做我的人质，然后让你家给我赎金”，然而事实证明不管是中国人还是日本人，说话说半截都一定会让人误会。结果土匪没当成，反被误会成了西门庆，而俨然以第一女主角自居的俏罗莉显然也误解了少年的言外之意，娇蛮个性一施展，电视机外顿时响起的是怪蜀黍们此起彼伏的唾液吞咽声：“西门庆推倒俏罗莉吧！世界属于你们！”

阴错阳差的，三千院大小姐自以为是地坠入了爱河，而她之后更是小手一挥把手提箱砸向了黑衣人：“不就是区区几亿元么！我用零花钱帮你还了就是。”——电视机外顿时响起的是怪阿姨们此起彼伏的咬断牙筋声：“被钱砸死的感觉，我也好想体验一下呀！”

小飒的债务顿时债权转人，即便人家不稀罕那点钱，但冲着要撑着动画往下拍死命保住男主角饭碗不肯放这一点，他也强烈要求以身偿债，时刻接受着主人的摧残——所以小飒你真的是M么？（暗凌：不要企图灌输给读者一些不干净的知识！）

虽说剧情发展到这份上，想不下流也难了。然而小飒在万众期待中推开了三千院家气势非凡的大门，迎接他的不是美男成群的男公关部，而是动不动就双手交叉挡在鼻前的管家总管（他不是一个人在战斗！不是一个人！这一刻碇元度灵魂附体！），以及让人担心随时都有可能会说出“H

杨光硕	我要把玩过的游戏主机都收集起来（街机除外）。
读者资料	男，19岁，丰台区成寿寺四方景园2区3号楼902，100078

是不可以的哦”的无魔力女管家（她不是一个人在打扫！不是一个人！这一刻安藤麻幌灵魂附体！）。

还有一只会说人话的老虎，动不动就将女装的小飒推倒压在身下——这动画果然如愿以偿地下流了。

为了还清三千院帮他还债的钱，于是小飒当起了管家——就语法上来说，这与“为了还清古董花瓶被打碎要赔偿的钱，于是春绯当起了HOST”没什么区别，然而就工作本质而言，比起只需要卖笑的HOST来说，管家的任务显然要艰巨的多！

对于男主人来说，会哭着叫“主人，那里不可以”的女仆大概是每个男性的终极梦想。从这一点出发逆向思维的话，或许对女主人而言，大笑着叫“主人，快点摸那里”的男管家就是女性们的终极梦想吧？（暗凌：-_-# 这种可怕的梦想我一点都不想要！！）先前还以为三千院不过是个有钱人家的大小姐的飒，在真正当起了管家之后才发现他错得一塌糊涂：三千院才不是什么有钱人家的大小姐，她是超级无敌混元霹雳金光琼华天河紫英绫纱梦璃霸王富豪家的大小姐才对！（暗凌：-_-b 在你的修饰词里我是不是看到了某国产游戏主人公的名字？）

三千院家的富有程度有多夸张呢？比起为了用假日乐园计划追求冬树就买下一个岛屿的西泽桃华，以及为了捉拿厨师罪犯就买断全世界珍贵食材的神户美和子来说，光是三千院大小姐所居住的这一座最小的别墅，就足以能让响良牙之流一辈子迷失在无垠的庭院里：“我想去一下洗手间，请问怎么走？”“你坐三站地铁，在书房站换乘一号线，再坐五站上来到储物间门口转一趟巴士就到了。”“…………”

然而这个外表看上去有些泼辣任性的大小姐，私底下却是个一心要成为人气漫画家的重度宅女。不仅书库里收藏了全世界的漫画书刊和杂志，庭院里摆放的柯南雕像以玄铁打造，就连用来打PS3的专用显示设备，也都是足足有100英寸之大的巨型高清液晶（因为SONY还没办法生产出这种产品，所以应该是SQNY牌的吧？）——据说当年日本两家游戏公司和玩具公司就是因为惹恼了三千院的爷爷，所以被暗地里收购倒闭，在这段黑历史的阴影笼罩下，实在难以让人不去担忧着连三上真司也快留不住的CAPCOM，是不是因为生化5面市遥遥无期而惹恼了三千院啊？！

有着罗莉的外表和罗莉的声音，就连身材也是平坦得像被推土机碾过一般前不凸后不翘（暗凌：你那到底是什么比喻方式啊！），三千院凪的宅女形象简直与那同样身材平坦得像被推土机碾过后再被压路机轧过一般的泉此方有诸多神似之处（暗凌：喂喂！）。为了能令小飒也体验到久违的校园生活，三千院便利用家庭关系，将小飒推荐进了只有世界上顶尖富豪的子女才能入学的白皇学园。



以为这“女主人与男管家的暧昧生活”随后就要演变成“女学生与男学生的校园恋爱”的观众再次大错特错，在这所学园里依然存在着大量“没有最不正经，只有更不正经”的抽风型角色：有飞机恐惧症的完美型学生会主席，她的名字不叫千秋真一而叫桂雏菊；明明长着张市丸银的脸，却非得施展山本老头子的火焰剑技的腹黑男管家一号；用花瓣战斗但他的确不是藏马更不是迦楼罗王立伽的自恋男管家二号；在额头上贴了颗宝石，不过我以人格担保她绝对不是贝璐丹迪而她的远亲里也没有任何一个姓包名青天的中国人的散漫女教师；身为三千院的同班同学，但身材丰满得像被和面的酵母发酵过后再被自行车打气筒打过气一般的脑残少女三人组（暗凌：喂喂喂！）；永远追随着自恋男管家二号，时刻期待着“管家，快点摸那里”的正太少年（暗凌：喂喂喂喂！）……即便是改过自新的观众，想要静下心来欣赏一场纯情浪漫的校园青涩恋爱物语也都成了妄想——没有浅仓南，钳伧男你要不要？没有传说之树下的告白，用恋人的脑袋撞击传说之钟一千次就能幸福你要不要？没有在世界的中心呼唤爱，在三千院别墅的中心呼唤“宅”你要不要？

不要……不要……不要！！！——所以说，看着这动画时心里大呼“不要”的各位读者观众，你们也都是潜意识里埋藏着强烈M精神的小坏蛋呀……（暗凌：-_-# 你再敢胡说我就真的让你尝尝S的厉害了！）

作为与“平坦罗莉”互补的存在，“丰满御姐”玛利亚的出现不仅成为了绫崎飒的精神支柱，

也以他"打扫课老师"的身份，同时兼任了"魔药课老师"的职务，孜孜不倦地传授给了小飒泡一杯极品红茶的必要技巧。然而这位由"永远17岁教教主"井上喜久子配音的角色，在继承了"我永远都是17岁哦"的邪教思想后，由于对蟑螂有着无法抵抗的恐惧而注定了她无法成为合格的"黑魔法防御课老师"。在小飒无意中看完了"午夜凶蟑"的恐怖录像带之后，那只从井里爬出的蟑螂怪才刚一舒展筋骨，原本完美如女仆中的女神的玛利亚顿时"昏昏倒地"，连"阿瓦达索命咒"都不用施展就立刻叛变了（"问：女仆中的女神是什么？""不知道耶……""答：还是女仆。""…………"）。所以哈利波特娶了金妮，罗恩与赫敏双宿双飞，这大团圆的结局也真亏JK罗琳你写得出啊！（暗凌：-_-b 绕了那么大一圈子就为了证明你对《哈利波特与死圣》结局的不满，这种骗稿费的手法也只有你才能做得出来了！）

以三千院好友身份登场的伊澄，可谓是《旋风管家》中最具萌度的角色。身为日本最大的驱魔师家族传人，她的左手里没有被植入"圣洁"，而她也不需要为了天龙地龙的宿命而争战不休。看似一切美好世界和平人间处处万象新，可伊澄与生俱来的路痴功力就连响良牙都要热泪盈眶地感叹着"这孩子真可怜呀真可怜"了。为了拣从衣服上滑落的扣子，就一路迷路到了百公里外的三千院家门口；想要参加学校组织的南海岛屿五日游，但等她反应过来的时候，人已经到了风雪冰天的北海道；约好了在三千院家一起喝下午茶，她竟然真的如约喝到了下午茶——不过是半年后才到达三千院家喝起的下午茶……用三千院的话来说，伊澄根本就是"一个会走路的萌要素"——这句不用[哔——]式消音的，因为全天下的宅女可不都是一个德行么！

《旋风管家》的原作，是正在漫画杂志《周刊少年Sunday》上连载中的漫画，作者田健二郎之前曾担任过《绝望先生》作者久米田康治的助手。在单飞出来宣布以个人名义出道之后，这部《旋风管家》自一连载开始就受到了读者强烈的追捧，成为了"KUSO恶搞漫画"的新典范。单行本1-10卷的累积发行量为500万本，TV动画版随即紧跟着推出，人气在同类作品中可谓一时无双。

《旋风管家》的风格与《KERORO军曹》存在许多相似之处。二者都是以恶搞其他经典的动漫游戏和影视作品作为笑料，不过《旋风管家》除了在大肆的恶搞之外，还存在有男女主角间微妙的感情作为主线，使得无论是OTAKU还是普通读者，都能享受到作品带来的无限乐趣。

借助动画版开播后不断上涨的人气，由KONAMI改编制作的DS版《旋风管家》游戏，仅仅在预约期间数量就超过了预计的两倍以上，足以看出原作目前在日本的受欢迎程度。

DS版游戏的类型是以恋爱冒险为主，融合了大量的小游戏以增添乐趣。原作中关系恶劣的角色，在游戏中会因为玩家做出正确的选择而重新缔结亲密的感情。为了令"管家"这一职业的特色被彻底表现出来，游戏还在恋爱冒险游戏的基础上增加了"管家冒险系统"，玩家要化身为绫崎飒，以"守护女孩子的感情"为使命，充分发挥一流管家的判断力，从而发展出更多的与其他角色间的有趣故事。

根据角色不同，游戏里准备好的不同衣服能够打造出完全不同的人物形象。这一换装系统的设计，使得游戏避免了千篇一律的单调玩法，也使得"收集"要素将会成为玩家感兴趣的重点内容。玩家能够在迷你游戏中积攒点数，然后在游戏里的"虎之穴"购买新的衣服，如何装扮出一个让人耳目一新的角色新造型，也会是一个难度不小的挑战。

管家，乃侍奉之人。

管家，乃照料之人。

管家，乃打理主人诸般事宜的正式守护者。

管家，出手就要有车田正美式的浓眉星眼，收招就得是高达SEED式的满屏裸飘。

管家，主人打了你右脸一耳光，你就得抓着主人的手让她从头打到脚从前胸打到后背。

管家，倘若主人遇到危险，就必须身先士卒地COSPLAY成各种英雄，然后再分毫不差地把这些人的奥义一并COS了冲去解救主人。

听上去很像变态对吧？但管家绝对不是变态，他是比变态更变态一百万倍的究极职业，除了战斗女仆之外，这个星球上无人能够与之抗衡。

倘若你也想要这么一个管家白天陪读晚上陪睡的话，请先确定你家财万贯并且貌美可爱之后再举手响应吧——

喂，那边角落里的猥琐大叔，你掺和个什么劲？！

文/绫小路义行



许曹	长时间玩掌机或电脑要经常做握拳的动作，放松手部肌肉！
读者资料	男，19岁，广东澄海东里南洲南畔片区二横巷6号，515829



Vol.01

“萌”所引发的社会现象在这十年间发展迅速，由很模糊的概念变得系统化，而且还堂堂进入三大少年漫画杂志，不再是小出版社吸引读者的独门伎俩。到底“萌”是从什么起点演化至今的？在今天，以至将来会如何影响ACG界？在以后的专栏中会逐一解说。

■文责/露琪

Welcome to MOE world

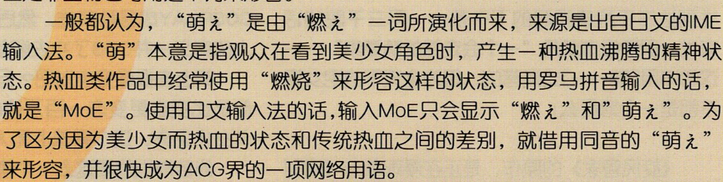
◆关于“萌”的解释

“萌”可以说是最近几年来ACG(Animation、Comic、Game,泛指动漫和游戏)界频繁出现的一个单词。在十年前,这个名词就算存在,也只是很小众的名词,而以它作为故事主题的作品更未成气候,不像今天般成为一大主流。

动漫游戏中的美少女角色



萌本来是指草木初生之芽，但是后来日本的动漫爱好者用这个词来形容极端喜好的事物，通常都是对女性而言（尤其是动漫里的女性角色），因此，萌现在经常用来形容面容娇好的女生。如今，相貌可爱、讨人喜欢的男性甚至是非生物也可用这个词来形容。



一般都认为，“萌ぇ”是由“燃ぇ”一词所演化而来，来源是出自日文的IME输入法。“萌”本意是指观众在看到美少女角色时，产生一种热血沸腾的精神状态。热血类作品中经常使用“燃烧”来形容这样的状态，用罗马拼音输入的话，就是“MoE”。使用日文输入法的话,输入MoE只会显示“燃ぇ”和”萌ぇ”。为了区分因为美少女而热血的状态和传统热血之间的差别，就借用同音的“萌ぇ”来形容，并很快成为ACG界的一项网络用语。

根据日本同人辞典，“萌”的来源还有其它说法。其中一个说法是出自1993年NHK电视台播出的《天才电视君》，里面的女主角名叫鹭泽萌，在她有危险的时候，会大喊自己的名字“萌～”，一部份的拥趸因此而模仿；另一个说法是由动画《美少女战士》中的土萌萤出场等等。但现在没有一个是确定的说法，所以“燃ぇ”演化成“萌ぇ”的典故就成为目前被大众比较容易接受的一套说法。

还有一个说法则是跟汉字的本身意义有关。根据《商务学生词典》，“萌”指草木发芽，比喻事物的开始，所以用作“开始吸引目光”的“引申义”也是有可能的。也有人说指看到美少女时，犹如春天降临一样的感觉，而草木萌芽正好在开春，因此就借用来代表这种“心花怒放”的状态。

萌文化约在2003年左右形成，以日本东京秋叶原为中心开始流行起来。秋叶原早先以电器街闻名，自上世纪90年代末开始转变为ACG的大本营，也成为萌文化的集中地。目前,这个用法在中文地区的动漫迷群体中已经逐渐地风行起来。动漫爱好者经常把这个词用做动词、形容词等各种词性。

“萌”与“可爱”的区分

由于“萌”的词义尚未定性，所以就出现了乱用的情况。最容易搞错的，就是“萌”与“可爱”之间的差别。

“可爱”是非常传统的词语,词义已经很固定。它是一个“及物”的形容词,可以拿来形容人、动物,甚至是非生物。刚出生没多久的小孩子可以很可爱,一只任天狗可以很可爱,一件闪闪发光的水手服可以很可爱,当然一个ACG角色也可以很可爱。

但“萌”跟“可爱”不同,基本上是只针对“人类”的形容词，这里说的“人类”也包含了任何ACG或电影电视剧中的角色,无论其是否虚构。

“萌”跟所有只能形容人类的形容词一样,是可以适用在所有文艺作品里的角色身上。举例来说,女生可以对着海报上面的克劳德说这个人非常帅气,但不能指着NDS屏幕里的任天狗也说很帅气；同理,我们可以说这只萝莉很萌，但通常却不会夸她家养的小猫很萌。

◆萌之作品推荐第一弹——陆行鸟游戏相关系列



陆行鸟是在《最终幻想》历代中出现的招牌骑乘物,英文名称为Chocobo,因为脚掌比较大的缘故,在国内还有大脚鸟的别称。从登场至今一直受到许多玩家的欢迎,尤其是深受女生们的喜爱,现在已经成为SQUARE ENIX会社的吉祥物，人气值之高由此可见一斑。

于去年12月14号推出的NDS游戏《陆行鸟与魔法画本》,是一款以陆行鸟为主人公展开的冒险游戏，游戏由40种以上的需要利用触摸笔完成的迷你小游戏、以及使用卡片式战斗冒险组成。游戏的故事发生在受到火、大地、水、光四大水晶的保护下一切都十分平和的小岛，游戏中的主人公陆行鸟受到女白魔法师的照料,快乐地生活在陆行鸟牧场中，直到有一天，一名魔法师来到了陆行鸟牧场并带来了一本于半路上拾到的神秘画本，画板发出奇怪的光将众人吸入神奇的魔法画本世界中，从而引发了一场壮大的冒险旅程……为了拯救被吸入画本的同伴们、阻止魔王的完全复活，小陆行鸟运用智慧、勇气以及自豪的双脚毅然向邪恶势力发起挑战。

尽管本作的销量并不算很理想，发售后不久即宣告值崩（小卖店把卖不掉的新游戏采取大幅降价促销以清理商品库存,这种现象称之为值崩）。然而整体的评价非常好,说绝赞的也不在少数,可以放心,不是地雷。游戏非常容易上手,流程也不长,很快就能通关；里面的迷你游戏都相当有趣,让人欲罢不能,我到现在也没能挑战过魔法书当中的“巨人和豆茎卷二”。通关画面实际上也是个隐藏游戏,奖励是开启音乐测试模式,试听的感觉可是很萌的哟。





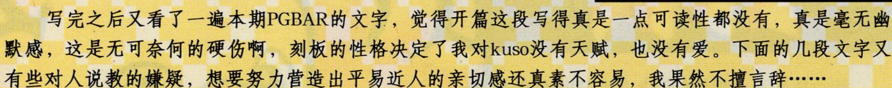
宅女的幸福生活

上期曾经在自白书中说过自己是一只宅女，恰好在回函卡中看到有人问我是不是自己做饭吃，那么本期就顺便揭露一下宅女的幸福生活吧。

幸福生活的每天都从凌晨0点开始，0点到早上8点是睡眠时间，步行上班9点之前到编辑部，打开电脑开始一天的工作。午饭是在编辑部附近的小饭馆点菜，由于春天风沙大夏天太热冬天太冷，所以少有步行到更远处去吃午饭的情况，你问秋天？北京的秋天被我基本划归到夏天里去了，秋天基本和夏天一样热的说。下班之后顺路买上一两个菜回家，做饭加吃饭花一个小时左右，再处理点洗衣服之类的杂事，晚上8点到0点就是宅生活时段了，一般在玩游戏或者看动画之中度过。普通工作日都是以上循环，临近截稿日会有时长不等的加班，休息日的白天时段一般用来补充睡眠，需要补充一些必需品的时候就会抽空去逛街。要说做菜手艺如何嘛，自我感觉还是不错的，不过倘若让别人来品尝，可能还是吃不惯吧，口味清淡略偏甜。

前段时间一度考虑过收养一只流浪猫，也喜欢上了一只一岁多的白色小猫，但是慎重考虑之后还是决定作罢，小时候也不是没有养过小动物，但是养什么死什么，无一例外，别说动物了，养花都养不活……

应该有人从以上自述看出来了，我是一个懒人，如果一定要在这个词前面加上一个定语的话，我是一个聪明的懒人，智商数值还没有到天才级别的程度，所以说最多有一些小聪明而已，如果测试结果可信的话。除了懒属性之外，还有两种对生活没有任何帮助的属性，一种是跳跃性思维，一种是粗神经，也有人称之为天然呆。まぁ，就暂时说到这里吧，再说下去就有点自毁形象了。



写完之后又看了一遍本期PGBAR的文字，觉得开篇这段写得真是一点可读性都没有，真是毫无幽默感，这是无可奈何的硬伤啊，刻板的性格决定了我对kuso没有天赋，也没有爱。下面的几段文字又有些对人说教的嫌疑，想要努力营造出平易近人的亲切感还真素不容易，我果然不擅言辞……

本期编辑部流行语：嫩（弄）死你！

我是很宅的分隔线

????
林青阳

知道华尧前辈有事，一段时间栏头画将取消的消息我感到很遗憾，但栏头画却是全书个性张扬体现出编辑和读者亲近关系的一个重要部分，它能制造出一种气氛，如果就这样中断那不是太对不起读者了吗？

常看电软的人一定知道，闯家每期都会有大幅栏头和很多有趣的插画，全部出自华尧的手笔，所以单是每期为电软绘制配图就是很大的工作量了，再加上他有个人的事情要忙，分身乏术也是没有办法的事情。

尽管失去了这个特色，不过暗凌邀请了另外一位朋友来为PG创作插画，他虽然不是专业的画师，但是仍然很热情地绘制了本期这些插画，大家看到的这些画都是他用铅笔绘制草图，用数码相机拍摄之后再用Photoshop上色修饰的成品。

不知道这些插画大家是否喜欢，我很喜欢上面那张“阿布版暗凌”哦，看那眉毛和眼神，cos得很像。那位朋友说下期想画一张翔武cos小新的插画，呃，他说的难道是那个蜡笔小新……

大家如果对这些新插画和画师有什么建议或想法的话，可以来信告诉我，我全权负责帮你们转告他哦，在受到大家认可之前，画师的身份我先暂时保密啦！



翔武，让美编帮你把那个衰形象换了！（广东梅州 王嘉蔚）

——小武的形象哪里衰了，怎么说也是大帅哥啊，你不觉得猴子的形象才衰么？

你们有组建一个汉化游戏机构的想法吗？（吉林延吉 蔡嵩）

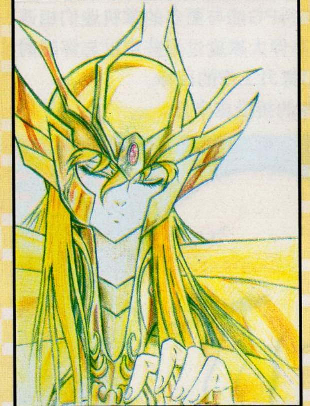
——专门组建汉化小组是不现实的想法，不过小编里日语不错的几位分别参与过一些项目的汉化。

说实话，我崇拜小编枫哥，每天边工作边玩游戏，相信刚出新游戏一星期就玩够了吧。所以，请把您的PSP、NDSL、GBA、GB交给我保管吧，好休息一下您的眼睛。（辽宁大石桥 王建昌）

——我很负责地告诉你小枫最近忙得没有时间玩游戏呢。

曾经，我为了掌机付出了我的大学梦；如今，我付出了掌机，来完成我的大学梦。（广东广宁 李绍海）

——适度游戏健脑，沉迷游戏伤身，如果为了玩游戏而耽误学业的话就得不偿失了，能够在跌倒中吸取教训，我相信你今后一定会走得更快更稳。



林青阳随信画稿，可以看出画功不错哦，但是在构图上还需要努力，人物整体偏左，看起来有一种不平衡的感觉哦。

四川资中 刘存鑫

大城市的人真幸福，就受教育这一点，他们真的是很优越。这里的高招分数高的可怕，教学条件、师资力量是完全无法跟其它一些发达地区比的，我们每天早上六点起床，忙活到晚上十一点多，周六周日还照常上课。东西差距就那么大，东部的朋友们，机会一定要珍惜啊。

说起没日没夜地学习，暗凌也曾经历过。高中时就读于一所以管理严格著称的学校，作息制度跟你们一样，每个月只能休息一天而已。因为招生的地区差异，起步点和别人不一样，就必须付出更多的努力才能达成目标，老师经常说高考就好似千军万马过独木桥，现在想想这个比喻一点儿也不夸张。虽然很辛苦，但是进了大学之后，北京的室友说起湖北八校联考的考题很难，让我觉得虚荣心被小小地满足了一下，hoho。

借用一下大学高数老师的话，发达地区的学生由于接受的信息量很大，所以被动地形成了不够专注的缺点，现在你知道你拥有怎样的优点了吧？珍惜机会，也珍惜学生时代的生活，等到踏上工作岗位之后，大家都会怀念起学校生活，相比忙碌的上班族，学生真可以说是无忧无虑呢！我现在很羡慕当老师的人，能和学生一起放暑假寒假，拥有充足的可以自由安排的时间。

河北承德 王旭鸿

呜……我要向你申冤，前几期的回函你们收到了吗？（当然，不可能收到，我贴错邮票啦……）以前，8毛钱的人家邮局不在乎，可现在它想黑吃白，身无分文的我只好咬着牙向朋友借钱买了邮票（还得还555~）。

借钱当然应该还啦，一张邮票的钱，少买一包零食就足够了。其实邮局里也有很多好心人的，以前我忘记贴邮票的贺年卡也顺利地寄到了朋友的手中呢，令人惊讶的是信封上居然被贴上了一张邮票，我唯有默默感谢提供了这张邮票的好心人帮助我将祝福传递给了朋友。

举这个例子可不是为了炫耀不贴邮票也可以寄信哦，这种小事上我原本应该做得更细心一点才对。



河南郑州 慕童

或许和许多掌机迷相比我是幸运的：父母并不反对我玩，只不过要先完成学习的任务，我的GBA和SP都是小学同学送的，而初中的一个好友说要送我一台iDSL，因为他自己玩DP不爽——没法联机。不过地处郑州这个内陆城市，很难找到正版卡带，是相当不爽的。

毫无疑问你是很幸运的，绝大多数家长对于孩子玩游戏的态度都是绝对禁止，所以很多人都是背着家长偷偷买PG偷偷玩掌机。这些地下活动一旦被家长发现之后，PG的下场往往都是被扔掉、锁起来，不知道会不会还有被烧掉的，掌机被没收甚至砸坏的也不是独例。

其实在这个问题上，只要和父母好好沟通，相信很多家长都会通情达理的。大禹治水的故事想必很多家长都很清楚，一味堵截并不能起到理想的效果，只有疏导才是最好的办法。和父母约定好一个条件，比如期中考试考到第几名，实现之后得到约定的奖励，接下来就完全要看自己的努力程度了。暗凌上初中的时候呢，当时刚刚开始流行家里装电话，看到很多好朋友家里有电话，我也要求家里装一个，好方便和朋友们联系。为了这个电话，和父母约好如果期中考试考到班上前三，结果正好排在第三，最后就不用我说了吧。

喜欢玩游戏是天性，但是一定要有自制力，心里必须清楚知道怎样做才不会影响学习，想要每天看PG玩游戏的话，就必须先把该做的事情完成。我有个刚上高中的妹妹，即使是在初三下学期，也被允许在每天写完作业之后玩一个小时游戏，最后小家伙中考成绩很不错哦！再顺便说一句：在有自己的收入之前，买正版卡是很奢侈的事情，真的。

看看上面这一大段字，突然觉得在PGBAR和大家聊天有一种写高考作文的感觉，刚开始觉得800字的字数限制太多，不知道写什么好，但是真正一写起来又收不住了>_<。

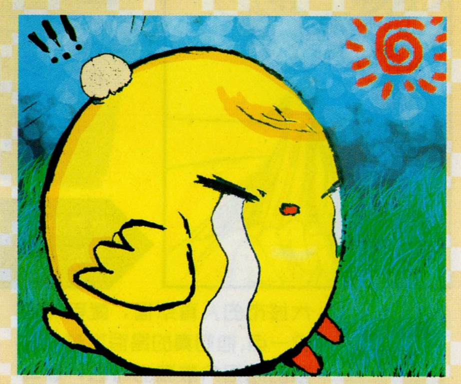


上海市 裘超

我原本并不是PG的fan，我只是一个普普通通的口袋迷，可是在一次巧合下，我买了PG。从此以后我便渐渐成为PG的fan，这次我为编辑部带来了我自己折的皮卡丘，希望你们喜欢！

"这个世界没有偶然，存在的只是必然。"你和PG的相遇也是这样一种必然，因为你是口袋迷，所以必然会与PG产生交集，掌机迷们都是这样，只是认识PG的早晚有所不同罢了。我们全体小编都期待PG能与更多的掌机迷们相遇相识，期待PG陪伴大家度过那些难以忘怀的时光，这也是我们努力工作的目标。

谢谢你寄来的折纸皮卡丘。



我对游戏的执着是希望有一天PG上有刊登我做的游戏攻略。
——蛋蛋

本期PGBAR的最后，暗凌有一些话一定要说——我对手写体的辨认能力和看了好几年回函卡做闯家的叶子是毫无可比性的。我看完装满一纸箱的PG回函卡之后，只觉得天旋地转头昏眼花，中午吃饭也没胃口了，晚上睡觉也不安稳了，就像中了手写体的诅咒一样@_@。

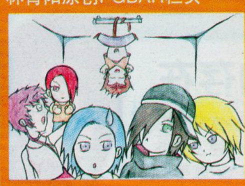
考虑到在下的身体健康问题，还请大家写回函卡的时候把字写得再稍微工整一点点，可辨认度再高一点点好吗？我整天拿着回函卡跑去问叶子这是什么字那是什么字也会打扰人家工作的嘛，在这里先对各位说一声谢谢，鞠一个90度的大躬了！

收笔前还要再次感谢大家在回函卡上写下的对新栏目的建议，我都一一仔细看过了，接下来PG将会一点点改版，努力展现出新面貌，赢得更多人的欢迎。



↓和沙加那张一起随信寄来的另一张画稿，背景设计稍嫌单薄，最关键的是几乎把所有小编都画成了包子脸，把猴子画瘦了，其他都画胖了哟！

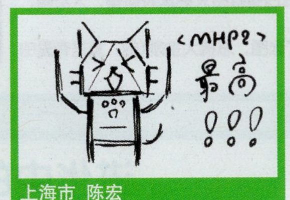
林青阳原创PGBAR栏头



↓非常有趣的简笔画，建议你和小武交流一下简笔画心得。

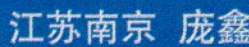
黑龙江齐齐哈尔 陈延军





上海市 陈宏

↑勇敢的猎人们，拿起你们手中的刀，砍向凶恶的怪物吧！——典型的怪物猎人饭的心声。



广东广州 刘广熠

↑克劳德可爱得过分了，完全是天真无邪小正太的表情嘛！

↓坚持不懈的精神值得赞赏，不过能够中奖真的完全是运气问题。

江苏南京 庞鑫



掌机迷2007年第17期抽奖



参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.86的抽奖活动截止时间为2007年10月1日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

85期中奖名单

PSP

地区	姓名
辽宁大连	杨晋

DSL

地区	姓名
北京市	韩彦林

SCDS

地区	姓名
北京市	骆军
上海市	李成刚
天津市	丛思聪
河南漯河	陈婷
江苏无锡	陈智越

EZ5

地区	姓名
辽宁沈阳	张强
浙江宁波	庄卓钧
上海市	胡开开
内蒙古鄂尔多斯	刘必驰
广东广州	彭汉彬

ACEKARD

地区	姓名
广东湛江	何益良
辽宁海城	邢艺杰
江西南昌	钟春晖
上海市	瞿黎敏
浙江杭州	张涵
广东汕头	黄远
上海市	陈波

M3L

地区	姓名
浙江杭州	沈璐彬
河北保定	李军
黑龙江哈尔滨	辛世伟
上海市	沈斌
江苏常州	周曙
浙江平湖	曹浩亮
江苏兴化	陈洋



虽然不写标题可能会被鄙视，但这期还是没有标题

手札的版块越来越小了，字数越来越少了，现在感觉写不下什么东西了。看来应该学习电报文了，精简精简。

最近抽时间玩了一下《FFCC》，真是个不错的游戏，目前弓手已经在联机模式中单人3周目通关了，下个目标准备练法师。这游戏有点不少，但也有些缺点。人物的培养方向性太少了，一个职业也就一个用法，没有多样性。装备造型也有点少，不过露琪这宅人居然说这游戏精华就是萌服，鄙视下。

这期结束之后打算去一下海洋馆，已经两年没去过了，好怀念。再次对白鳍豚的灭绝深表遗憾，人类啊，继续作孽吧。

从网上随便找了张图，恶搞大金刚1的，真是有爱的人啊。



进化中的存在



↑看着掌机卡带的不断进化，真是让人有种说不出的感觉。

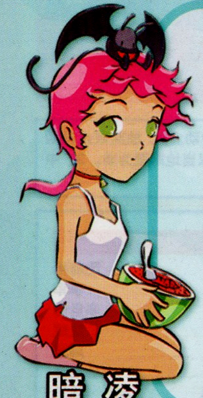
新版PSP相信已经有很多玩家入手了吧?实际拿在手中还真觉得这个小东西蛮可爱的，重量确实轻了不少，TVout功能实在是非常的实用。有了新版PSP就等于拥有了一台便携性的视频播放机。

新PSP的破解工作正在进行中，不过1.5版本固件所支持的自制软件到时候也许就会不被支持，但是这也正意味着新时代的来临啊！相信到那时更多更好的自制软件会不断地出现在玩家面前。

各位同学应该已经开学了吧? 假期是不是过的十分有乐趣呢? 再次回到学校的感觉是不是也会有一些亲切感呢? 高二的同学们请认真学习，高三的同学们请珍惜你们的最后一年，而那些上了大学的朋友们请好好的享受大学4年所带来的乐趣。



一天 24 小时不够用了



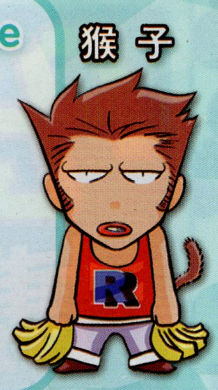
伪之圆舞曲，伪之圆舞曲，还是伪之圆舞曲，目前三周目进行中，双路线各通关一次之后感慨万千，虽然整体感觉还是很满意的，但是要挑小毛病的话能挑出不少来，若有续作的话，希望能够更加完善。

一年一度的搬家时节又到了，整理打包的时候发现很多毫无用处的东西居然放了整整六年，清理之后扔掉了重达十斤左右的废品杂物。尽管如此，我仍然发现这次搬家的行李远比上次搬家的时候多出来不少，幸好这次找的住处很是满意，明年的今天想必不会再搬了，只不过要小心没准哪天废品杂物就堆满了房间。

“人生若只如初见”——纯引用。

诚如某位读者所言，来编辑部已经第三个年头了，经历了无数人事变动，我已然成为本编辑部最老的编辑了，不是年龄最大，而是资格最老，不过现在离年龄最大也不远了。以前还有兴趣问每个新来的小编出生年月日，现在则没有兴趣再问，怕是问了也记不住了，因为往往在人家生日前一周我还会想起来有这么回事，下次再想起来的时候，人家的生日过完都已经一周了……

Yodel-oh-ee-dee-ay-dee





↑CAPCOM将《吞食天地2 诸葛孔明传》复刻在手机上了，可惜玩不到啊……

最近无事在网上看到某届美国选秀节目的录像，一个叫Taylor Ware的12岁小姑娘唱的“She Taught Me to Yodel”博得了观众和评委的满堂彩，我也不禁为这么年轻只凭着一盘磁带就学会这么高难度的歌曲的孩子而感到惊奇。对比一下前两年国内东施效颦一般的节目，看着那些性别与外貌不太和谐的男男女女们在舞台上或如踩电线或如丧考妣的表演，我觉得这些或红或不红的博出位者们在上这样的节目之前，还是在家好好练练基本功吧。幸亏这两天某总局已经叫停类似的恶心节目了，看来我们的视野还是可以避免污染的。

露琪

望眼欲穿神机

8月31号～9月2号，SE在日本青山县举办吻“FF Ⅶ十周年原画展”。会场以回顾游戏发售10年来的历史为主题，展示了大量经过重新绘制的主要角色CG画像和原画分镜头的设定、直径两米的魔晃都市米德加模型、以及正式公开的回复剂第2弹“角色形象包装罐的碳酸饮料”和第3弹“同捆迷你手办的碳酸　料”，其中整部作品的历史年表就排满叻整整一面墙，这些神物露琪都好想入手啊。（>_<）

江苏无锡的浦韬同学，在这里我要重点提名批评一下，居然正大光明地在回函卡上说“希望，露琪早日把菜团推倒！加油！”。我要义正严词地告诉你，就算你坚持每期都买《动心》，也别妄想把纯洁的PG染指成腐女的后花园，这里没有人会答应的呀。另外顺便回答你的问题，菜团不是高达迷、口袋迷、FF迷、萝莉控、正太控、御姐控、百合控，他是一个好人。



↑Zax的大幅壁挂海报，我快要把持不住叻 >_<

生命诚可贵，泄密价更高



↑一个男人，就是要把搞笑和力量汇集一身。

各位好，小弟初来乍到，冒着生命危险为各位揭露点编辑部内部机密情报吧。

1：菜团同学。各位已经熟知菜团同学喜欢用帅男的桌面了，其实他还有一件非常喜欢做的事情，那就是一满嘴跑火车，现在编辑部已经几乎没有人叫他菜团了，而是叫“火车男”。具体原因请见后续报道。

2：露琪同学。此君的桌面与菜团同学正好相反，全部都是宇宙第一超级无比“萌……”的小萝莉。而且对动画无一不知无一不晓，随便说个外文名他瞬间就能反应出咱们这边叫什么。

其他的人密闻将在下期为您揭晓，当然还有菜团变火车男的原因。



Editors' Diary



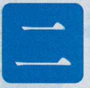


掌中小计

一 正如现在的大学生习惯在口袋里塞一只DSL或PSP以证明自己足够新派一样，如果时间退回五至六年前，那么那口袋里的东西就必然是GBA了，至不济也会是GBP。但对很多“新派人士”而言，买了机器其实只是开始，软件是开销真正的大头，特别是在烧录卡大范围普及前，GBA卡带就更是如此。倘若囊中羞涩，该如何是好呢？答案其实并不难找，倘若你注意一下近期的物价也许就会注意到那时大家会怎么做了，这就像猪肉涨价了之后到底还有别的选择一样；对，如果它价钱太贵了，那我们就换个便宜点的，在那时候GB卡带和GBC卡带的价钱就降了下来，一两年前还是价值上百元的东西顷刻间便只值二三十块了。套用一句用到滥的话，那便真是“千载难逢”的机会；如果要收集GBC后期游戏，这还真是个极好的时候。

我就在这时候一度养成了每月去游戏店淘中古卡和老游戏的习惯，当然，这与其说是淘倒不如说是随手弄几盘玩玩而已；翻翻卡带，找几盘当初想买的“大作”，然后付账。在游戏店翻GBC卡带的标签极为考验人的耐性和辨别能力；当看到许多匪夷所思的名字时，你很难第一时间就领会到在这名字下面到底有什么货色。比如一个最简单的第二次G，你就大有机会看到对应两种语言版本的大约十几种写法的标题名。倘若看到一大堆的赛尔达传说，萨尔达传说甚至是“龙之传说”这样的标题时，请记住它们其实都是同一个东西（不过倘若碰到最后那个版本，我建议你别打它的主意，因为这个rom有问题，无法读取Ending）。如果你碰巧见到卡带标签上贴着《生化危机》（注意，我特指中文的标签）时，那么最好还是先把它插进机器看看这到底是什么货色，你八成会有八分之一的几率碰到贴错了标签的《幽灵通天塔》。在一片减价的声音中偶尔也有令我感到有些沮丧的；对某些算得上大作的游戏，店家做出的让步是相对有限的。比如《星海传说》或者《艾莉的工作室》这类东西，老板想来不会轻易接受杀价，更多的时候只得他开价多少我就多少钱拿走。好在这样价格坚挺的游戏并不是很多。

在过气主机游戏降价的同时，某些过气主机的价钱在那时也开始掉下来了；早些年稍稍引起广泛关注的那些非主流掌机全都变成了一般易得之物，我在常去的一家游戏店里也只是稍稍花了点钱（大约是五百多吧），就收了一套WSC主机外加游戏：一台普通WSC外加FF2，机动战士高达side7及OPUC各一盘。这个卖价令我多年之后回味起来依然难忘，用这个价钱换来的这些玩意完美地诠释了知识产权与正版产品之间的内在联系，这点如果有时间我会慢慢告诉你们的。总之，就是在这样的收集过程中，我发现自己随身也有这么一小堆玩意了。如果一切正常的话，我也许会利用假期回家的工夫把某些东西带走然后丢在家里。可惜，就在那年上半年发生的一件大事彻底把我的计划打乱了，那一年是2003年，具体发生了什么我就不多说了，这种事情还是不要去多想的比较好。总之，就是出于这点原因，假期被取消了，学校被封闭了，大家开始戴口罩了，一种百无聊赖的介乎绝望和希望之间的懒散情绪就这样蔓延开来。终于，连我的寝室——某大学外语学院某寝室——也未能从中幸免。



二 观察陷入无聊情绪中的人不是一件好玩的事情，就好像每天吃不放调料的午餐的话，无论是何等有涵养的人都

廖华冲 希望所有喜欢玩游戏的朋友，都能游戏人生。
读者资料 男，17岁，广东省廉江市绿州水泥厂宿舍楼18栋306室，524400

会翻桌一样。不过，你认为我会自己主动去观察这些么？在那个时候，这种现象一个接一个地在我眼前出现了；首先是邻床的P君，他为了让自己不至于太无聊，把一本《安德的游戏》反复看了大约五十二遍；然后是担任班长的R君，他身体本来不好，于是就借故长期昼寝了；高我们两级的M前辈还算比较镇定地能学点东西进去，但我分明能看到他满口都是“逃げじゃダメだ”和“ア〇ロ、いきます”的口形……总之，寝室内已经隐隐有些无间地狱图的风味了。我在这时只能每天例行公事般地抱着砖头和比砖头略小一点的充电电源，在《牧场物语GB2》的世界里上班也似地种田攒钱过日子。（观众：原来你才最无聊啊！）

当故事也许会有转机的时候，我们通常会说，“今天也很普通”，事实上也确实是如此。就在这天P君正打算把《安德的游戏》读上第五十三遍，M前辈正打算换句台词，R君在床上又翻了个身，而我还在一如既往的种田。这个时候哪里会有转机可言呢？

转机的到来总带有这么几分偶然性，就在这个百无聊赖的时刻，寝室的走廊内传来了一阵口哨声，老实说，这人吹得很是拙劣，但我依稀能从乐曲中感受到春天的气息（因为这首曲子是心跳的春季用曲的缘故），而且这曲子怎么就这么耳熟呢？还没等我开口提到这点，M前辈已经开口了。

“我说这曲子听着还怪耳熟的啊。”

“嗯嗯，我觉得也像是在哪里听过似的。”我随口接上，“听起来好像是心跳里面的。”

“心跳吗？你这么一说我还真觉得有点那个意思。好像是春季平日的曲子吧。”

“我问一下，你们说的‘心跳’到底是啥。”P君终于放弃看第五十三遍了，“是游戏么？说啥的？”

“呃，这个……”我一时语塞了，总不能大摇大摆地说这就是恋爱游戏吧，“……这个游戏就是讲述一个普通的日本高中生如何度过他丰富多彩的高中生活的养成类作品。”

“真罗嗦，你直接说是把妹游戏不就完了。”看到我闪烁其词，M前辈很是不平。

“哦？”听到M前辈开门见山的介绍，P君颇有些跃跃欲试的样子，“那个，XX，你有那个游戏的带子吧。能借我玩玩吗？”

“这游戏不错的，有机会最好玩玩吧。”M前辈在一边煽风点火，“而且，多玩这类游戏还能提高你的日语水平。”

“当真吗？”R君听到这句话几乎从床上弹了起来，“那我也玩，明年我要选日语做第二外语的。”

“你们先别急，我看看那玩意现在是不是还在我手上……你们运气不错。”我翻了翻箱子，摸出两盘卡带来，接着顺手搁到桌子上。只见那封面上赫然印着“纯爱手札”几个大字。

“我怎么没看见心跳那两个字的……”P君揉了揉眼。

“翻译的名字不一样就是了。”M前辈瞥了一眼，随口回应。

三

我这个时候就把手里的砖头让了出来，另找了本闲书打发时间，一边用看笑话的心情看那两位活宝会不会在哪里卡住。出乎我意料的是，因为对语言的热情，R君专门找了本日汉字典出来解决问题。看起来应该一切顺利了。

过了五分钟，从他们那边传来了争执的声音，我就凑了上去。

“你说，在公园里你该说‘像恋爱小说那样’么？多俗啊。”P君一脸不满。

“那还能说肚子饿了不成？”R君反唇相讥。

“我看看到底是怎么回事。”M前辈也凑上前去，“抱歉，这里我们得俗气一点了。”

果然，选中了那个“俗气”的选项后，屏幕上的那个女孩脸上就泛起了一片深色(理论上应该是两片红晕才对，但我们这里条件有限）。这



令P君颇为不悦。但这一切仅仅只是开始而已。

很快，P君和R君控制的角色（为了方便起见，我们简称他为RP君好了）进入了游泳队，也幸运地认识了队里的一位漂亮的女队员。两人拿定主意：我指天地发毒誓圈圈叉叉（这里请类比韦爵爷曾经发过的毒誓）这一回也要追到她。起初的一切都还很顺利：对方是运动型的，那就一起跑步；运动员不能耽误文化课，于是也读书；光每天在学校里见面是不够的，于是得约会。可约会的话就该找个合适的日子了，游戏内时间进行了大约一年之后（实际时间进行了大约两小时之后），他们又开始争吵起来了。

“你看你选的什么好日子，这天不是游泳队训练么？”P君有些不快。

“一次不去又不会有事的吧，你看咱们外语学院足球队每次训练人不是总有不齐的么。你不总也是不去训练的么？”R君有些不以为然。

“此前你们存档了吗？”我觉得这里总有些什么事不对头，不，也许是做错了……

“就这么着吧，有事再说。”R君一副“天塌下来我担着”的神情，随后就让RP君在训练日去会女友了。这一天过得“很愉快”（游戏台词语）。接着很快就在RP君回家后发现游泳队队长的电话留言：“RP君，由于今天你没来参加训练，队里已经把你除名了。”这时就轮到R君目瞪口呆地对P君说：“我说，要按这个纪律我们是不是早就被除名了？”

此后也发生了很多事情，大家目睹了可怜的RP君被保龄球砸在脸上；在校外教学时被野兽拍到快死；在美术馆为怪力无双的女友道歉……当然好事也是有的，比如和不良少年头目互掐得胜，参加国立（当然是日本国）游泳大赛取得优胜。看起来结局正在向着大家所预想的方向去发展，我们所要做的只是坐等游戏时间结束然后看到一个大家都高兴的结局。

终于，毕业日到了，少年向着大树飞奔而去了，树下站的也是预定的角色。R君和P君这时就来了个High Five，然后开始看台词。

“啊……嗯……我……嗯……嗯。”R君拿着字典打算弄懂每句话的意思，但字幕闪地还是比较快的。这显然很不实际。

“别管这么多了，看看有没有关键的那一句。”P君有些不耐烦了。

“关键台词都有语音吧。”M前辈插了一句。

“嗯，确实是这样的。”



怀着只对关键台词有学习想法的念头，大家开始快进台词，在满腹不安中，大家迎来了那一句Key word：

“我喜欢你。”

R君和P君几乎当场石化，这句话和预想的结果差距太大了：“难道，难道就没有什么‘我爱你’之类的吗？”

……

（在这里容请我多嘴一句：不少朋友学日语的目的其实只为了这么几句话，我至今还能记起从高中到大学时凡有同学知道我会日语，大抵都会劈头问上一句：“好么，既然你懂日语，那么就告诉我‘我爱你’这句话是个怎样讲法吧。”我很想告诉他们，人家其实不怎么用这个表达法的；一方面因为日本人比较含蓄，另一方面则是因为我所接触的这类作品里，凡到关键场合，大家打死也不用这台词来表达心意。这里算是个俗称Culture Shock的情况吧，反正两位同学是被Shock到了。）

四 虽然在这部游戏上感觉好像被打击了，但R君和P君都觉得这玩意是解闷的好东西——只是满屏幕蝌蚪文实在可恨。这倒不是说看不懂，只是屏幕灰暗看着实在累眼。这时R君一拍脑袋，打了个电话，接着就提来更为巨大的“砖头”。当“砖头”被提进来之后，大家都被震惊了：这赫然就是传说中的超大“掌机”，Nomad啊！虽然这台机器严格意义上只能算是个掌上家用机……不过谁管这些呢？游戏机的第一要务就是帮人解闷，至于派系什么的都在其次；如果能在解闷同时能学点东西，那就是最好不过了。R君随机器带来了几盘卡带外加一只手柄，于是大家马上就想起“双打”和“对战”来。碰巧在那堆卡带里这两样都有：一盘SF2和一盘魂斗罗。于是，双人对战就迅速成为寝室内部比赛项目，大家下了晚自习之后睡觉前总会战意充沛地玩上几盘。

高姜秋宇 喜欢游戏的人无论什么职业都谈得来。
读者资料 男，16岁，江苏南京白下区瑞金路2号20幢406，210002

在大家都在战战战个不休时，M前辈不知从哪里找到了一盘《大战略2》的中文版。接着在大家闲下来的时候，机器里就会响起悠扬的《Panzerlied》（装甲军战歌）来，前辈一面玩，一边用德语哼唱：

“Ob's stürmt oder schneit,Ob die Sonne uns lacht,

Der Tag glühend hei? Oder eiskalt die Nacht.……”

这首歌一出来，就把预备二外选德语的P君的心抓住了，于是就在这样一个周末的下午，当前辈一如往常地哼歌玩游戏时，P君言辞恳切地找了上去。

“前辈！”

“哦？小P啊，找我做乜？”

“前辈，您刚才哼的那首歌是……？”

“Panzerlied啊，你看，这里的BGM也是这个。”

“看这地图……这是在正面突破马奇诺防线吗？”P君扫了一眼屏幕上的大地图。

“嗯，刚搞定荷兰，现在南边还在耗着，北边卡在比利时了。”

“这游戏没有机降伞兵突击队的？搞定比利时不是只用了八十五个伞兵么。”P君很不平。

“咱们这可是正面突破马奇诺啊，你这个推演不成立。”

“嗳？这个城怎么不去占啊？”P看到地图西北角有一处守备薄弱的地方，“那是安特卫普吧。”

“嗯。”前辈这时就顺手从书架上抽出一本地图册，端详片刻，“那里确实是安特卫普，不过我们拿下来也未必能守住啊。”

“那可未必吧，这城周围通路有限，要是对方打过来也顶多只能一个一个上，我们还是有时间来喘息的。”

事后的结果和P君预想的基本差不多，在成功占据安特卫普之后，一个步兵单位“奇迹”（当然，我们用了S/L来调整补给）般地打退了对方八波装甲兵的进攻。

“看不出你的这一招很有效果么。”

“前辈，这盘卡还有空档吗？我也想玩。”

“成啊。”

“顺便那Panzerlied的歌词您还有么？麻烦也给我份。”

“好啊。”

就这样，P君也开始参与这场大战了，此后前辈因为忙于就职和其他原因呆在寝室的时间很有限，结果这盘卡就算是被P君“霸占”了。

五 约莫过了两个月，学校的封闭解除了。这时大家彻底感觉到这样一点：能出门买东西是一件何等幸福的事情。R君在这两个月里一直想出门去买台GBA就是因为这点原因没能成行。于是在解除封闭的当天，他就迅速跑去游戏店弄了一套回来，同时弄回来的还有一套烧录卡。经历过买卡——换卡——烧卡这个阶段的朋友们估计都知道烧录卡这东西在那年头就是近乎神器的存在，有了它，你就不用非得跑去游戏店了——除非新rom过大，我们只好去买张更大的。

让我们把镜头再放回R君身上吧，话说他烧进卡里的第一个游戏是SRWR，然后每次玩时都显出一副头疼不已但却精神十足的样子。对此大家都很疑惑，终于，我沉不住气了：机战R我感觉并不是这么麻烦吧。

“我说，这游戏我觉得不是很难啊。”

“也许吧，不过我是第一次玩。”

“此前没碰过这系列吗？那怎么一下就选上这个了？”对此我很诧异。

R君这时没说什么，只是把菜单打开，找出主人公名字来，“看看这个名字。”

“我看看，不是‘拉乌尔’么，有什么特别的吗？这不还是系统设定默认名么？”

“哎，你再看看这写法好不，这可不是写作Raul的么。”

“要是按读音来的话的确是这么写的……”

“同学，这是我的英文名字好不。”

“啊哦。”

原来这就是R君为什么肯坚持把这个玩下去的原因啊。遗憾的是，此后我再也没有见到主人公默认姓名叫劳尔的游戏了，不过对R君来说，这个并不是问题，他会把所有能改的都换过来的。

看到R君换了机器之后我也决定鸟枪换炮弄一台GBA来改善生活。但购进一台GBA开销比我一个月的生活开支还要多些的，这时就只好先沉住气再考虑花钱了。对了，我不是还有一台WSC丢在箱子里么，这个时候总也该掏出来了。

那么，玩什么比较好呢？随机器我当时买了一盘FF2，就是它吧，虽然那个成长系统真的有些脑残……

文/LinkTON

王费	十分感激汉化工作者，让我在暑假游戏玩不够！
读者资料	男，20岁，上海市昌平路999弄1号1008室，200042



三栖人空间

游戏与动漫和电影的联系越来越密切的今天，只玩游戏而不接触动漫电影的人几乎是不存在的，三栖人空间就是我们的三栖人的咨讯娱乐场所。临近10月TV版新番上映档期，小编特地挑选了几部比较抢眼的片子向大家推荐，本栏目今后不仅会有动漫信息，更有电影和手办相关内容，想要当个三栖人，就一定要关注三栖人空间！

Evangelion新剧场版：序

2007-09-01

万众瞩目的《EVA新剧场版》的前篇已经于9月1日在Cinema Square和日本各大影院公映了，可以想见首映日会是怎样的盛况，仅9月1日和2日周末两天，票房就已经突破2亿日元，EVA饭真是狂热啊！感动归感动，第一时间抢先看完前篇之后，还要继续忍受等待的煎熬，因为新剧场版的中篇“破”要等到2008年才会公开，至于后篇的公开日期至今仍然是悬念。趁着EVA的热潮，各大厂商推出了不少手办和周边产品，真是一款更比一款精美，对粉丝们的钱包杀伤力巨大。我打从心底里感激：还好我不是EVA饭，还好我不是EVA饭！





灼眼的夏娜 第二季

2007-10-04

炎发灼眼再临，人气度仅次于团长大人的夏娜回来了！由《灼眼的夏娜》原班人马制作的第二季《灼眼的夏娜II》将于10月4日起在日本播放。由于制作方对第二季的内容没有太多透露，甚至连官网上也只放了几张公告图片，我也无法挖出更多有意义的情报。但无论如何，以凉宫春日和夏娜为代表的轻小说动画风潮肯定还会持续下去。



CLANNAD

2007-10-04

《CLANNAD》是以温馨感人著称的催泪系GalGame达人Key社继《Kanon》和《AIR》之后制作的第三部游戏。“CLANNAD”是凯尔特语“Clann as Dobhar”的缩写，可以解释为“小镇家族”。而这款游戏的核心内容也正是描写家庭温暖和人与人之间的羁绊，是个感动人心的全年龄向催泪弹GalGame。

故事是这样的：在某个小镇，主角冈崎朋也因为家庭矛盾而成为不良少年。一天，他在学校坡道前发现了一个止步不前的女孩，在朋也认识了这个名为“古河渚”的女孩后，他的生活开始有了重大的变化……

如今，《CLANNAD》被改编为同名TV动画，声优阵容有井上喜久子、桑岛法子、雪野五月、置鲇龙太郎等大牌加盟。而与之前的《Kanon》和《AIR》一样，本作仍由京都动画负责制作，相信质量和风格上也可以与前两作一脉相承，令观众满意。

逮捕令 全速前进

2007-10-04

不知从什么时候开始，以作品中的组织名称为制作小组命名已经变成时尚了呢：比如《全金属》的秘银和阵代高中学生会，还有爆裂社的光子力/早乙女两大研究所之类。这次的《逮捕令》新作也如法炮制，由“墨东署交通课”负责制作(笑)。

本作发生于原作漫画及之前所有动画片之后。夏实与美幸分别进入了自卫队特殊部队和开始学习科学搜查，搭档也因此解散了。但随着某个事件的发生，原墨东署交通课的人们再次聚集起来，保卫东京的和平……

目前制作方并未公布太多的情节，也没有出现新人物。所以尚无法确定本作是要走漫画版的轻松搞笑路线，还是剧场版的严肃路线。不过有一点倒是可以确定：这次的监督肯定不会是押井守了。

Gundam 00

2007-10-06

对于这部作品的后缀到底应该念“欧欧”、“零零”还是“蛋蛋”，网上一直争论不休……好吧，这不是重点。作为07年敢达新番，《00》在好坏两方面都继承了《SEED》的光荣传统。好的一方面在于：由于日升社从SEED到路路修再到00，已经摸到了一套行之有效的笼络非宅男观众的模式。在敢达的金字招牌下，本作的收视率有望再创新高；坏的一方面在于：由于日升社从SEED到路路修再到00，已经摸到了一套行之有效的笼络非宅男观众的模式。在敢达的金字招牌下，本作的脑残度也有望再创新高……

故事大约是这样的：公元21XX年，地球上几大列强开始军事争霸，然后某个军事组织搬出一堆战无不胜攻无不克的敢达出来扬言要“用武力消灭战争”……我说水岛精二监督大爷你是不是看天线宝宝看到受刺激了啊？富野御大仅有的那几根杂毛恐怕也要被气掉了吧？不过情节狗血归狗血，00的人/机设还是挺不错的，特别是各种杂鱼机——那个好像达利版扎古的“铁人”已经成了国内宅男的新宠。而某资深宅男则说：“00如果没有敢达，倒是可能成为一部好的真实系机器人动画。”



ef ~ a tale of memories

2007-10-06



热门GalGame改编动画就从来没停过，而minori社的《ef – a fairy tale of the two》由于有新海诚的OP和天门的音乐撑腰取得了相当不错的评价，也将于今年10月开始放映动画版《ef ~ a tale of memories》。但是——

动画版居然是由SHAFT制作！？大沼心监督！？新房昭之监修！？喂喂，这可不是说笑吧！大沼和新房都是号称原作粉碎机的男人啊，可以把粉红色后宫系原作改编成爆笑宅系闹剧的男人啊。说来说去，ef这样以海量分镜CG著名的原作，反而交给擅长以静止镜头偷工减料的SHAFT，这本身就很微妙啦。这样下去《ef》该不会变成一个能让绝望先生汗颜的爆笑系新经典吧？！嗯……呃……从某种意义来说，我这个对GalGame不怎么感冒的人倒是会觉得蛮期待的啦。

兽神演武

2007-10-07



《兽神演武》是《钢炼》原作者荒川弘在钢炼漫画连续数周人气低迷后，于《月刊少年GANGAN》的增刊《GANGAN POWERED》第3号上重新发威，开动的新连载。

《兽神演武》发生在一个中国味很浓的世界：帝国危机的征兆出现在七颗巨星“北辰天君”中，同时代被认为不会出现的宿命之星“二天神尊”——“破军”、“贪狼”突然出现，持有宿星纹章的少年岱灯，狙击皇帝宝座的武将庆狼等人，上演了一幕壮烈的战斗武侠幻想故事……

声优方面，《兽神演武》既有铃村健一、福山润等新锐，也不乏银河万丈、速水奖、二又一成之类老一辈人才。特别值得一提的是银河万丈老爷子，他在《北斗神拳》中扮演的拳王拉奥和这次扮演的庆狼在气质上十分相近，恐怕也是不少人喜欢拿兽神和北斗的原因之一吧。

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS

口袋特训营

彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！

■定价：18元　9月5日上市

掌机迷(17)

最近掌机游戏大作频出，本期《掌机迷》为广大读者准备了非常丰富的攻略及专题，本期特别推出了历代掌机屏幕大比较，值得你认真比较及收藏，还有多篇攻略奉上！



■定价：5.8元　9月10日出版

SO COOL 2007年第(9)期

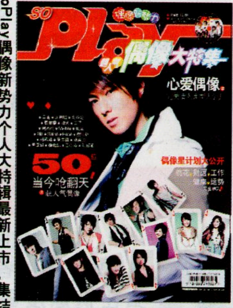
盛夏已殁，可SoCool的潮流主张依然在延烧着夏季的精彩与火热。视觉盛宴依然火爆你的眼球，让我们在午后的咖啡厅里淡淡的享受逸品带来的浓浓回味吧！



■定价：15元　8月28日上市

偶像新势力(个人)

SoPlay偶像新势力个人大特辑最新上市，集结50位当今哈翻天的超人气偶像资讯，心爱偶像桃花、财运、工作、健康、运势完全预测，再赠周董等众明星神秘VCD。



■定价：12.80元　9月9日上市

偶像新势力(团队)

SoPlay偶像新势力—团体大特辑豪华登场！携带13组港台超强偶像团体最全面资讯，配合超精美偶像图片，让无数Fans爱不释手！原版引进，铜版纸印刷，绝对超值！

■定价：12.80元　上市热卖中

口袋妖怪玩具典藏

将口袋妖怪系列中最具人气的迷你系列玩具全面收录的豪华典藏本，共收录千种以上。口袋迷不能错过。



■定价：24元　少量库存

机战FAN(2)

受到机器人迷热烈响应的《机战FAN》第二辑出击！全面收录多款机战经典游戏的内容并制作了最新作《机战OGS》的彻底攻略。



■定价：19.80元　上市热卖中

口袋迷 (9)

广受玩家期待的《口袋迷》最新一期即将上市啦！本期开始由VCD正式升级为DVD，并在普通版的基础上推出了豪华版，更多内容，更多赠品选择，更加超值，每一期《口袋迷》都将成为送给口袋玩家的惊喜大礼。



■定价：19.80/29.8元　9月下旬

电子游戏软件

2007年第1～4、7～20期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.60元

动感新势力

41、43、44、48～56期	9.80元
48～56期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

电子天下・掌机迷

2007年第1、2、5～9、11～17期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～9期	15元

口袋迷9 普通版/豪华版	19.8/29.8元
口袋特训营(新)	18元
偶像新势力个人(新)	12.80元
机战FAN2(新)	19.80元
偶像新势力团队	12.80元
口袋妖怪玩具典藏(少量库存)	24元
机战FAN1(最后少量库存)	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034,2046,3047）会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编：100011
- 邮购电话：010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

暑期T恤大促销

9月1日–9月30日

凡单次邮购T恤2件以上，可享受超级惊爆优惠价(每张汇单邮费一律10元)

2件50元，3件或3件以上每件20元！



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊"上手に焼けました"。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢?后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器 (6310 XL 无货)

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的"泛用人型决战兵器"字样,周围加以警报式红色斜纹,充满迫力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典"便便"和幽默台词"对不起，如果你在吃晚饭！"的组合，设计巧妙有趣！推荐！



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每句说话后面都要加一个"是也！"（**であります**）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。



口袋妖怪T恤B款

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵"喵"，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。



福音战士T恤B款使徒袭来版

●"使徒、袭来"看过EVA的人都对这第句话记忆深刻吧?正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的形象，背后是该话的标题，醒目无限侵蚀你的绝对领域！



马里奥主题T恤B款 (6286 L 无货)

●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉"GAME OVER"…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号（160～170cm）和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

（以上图片仅供参考，产品以实物为准）



BLEACH 虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那"虚"无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！



战神2迫力T恤

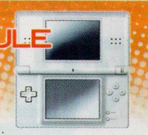
火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓"咚"与"锵"，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！"太鼓达人"早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2007年9月1日

日期	游戏名称	厂商	类型
2007年9月6日	机动剧团哈罗一座 高达麻将+Z	NBGI	TAB
2007年9月13日	口袋妖怪 不可思议的迷宫 时之探险队	任天堂	RPG
2007年9月13日	口袋妖怪 不可思议的迷宫 暗之探险队	任天堂	RPG
2007年9月20日	元素怪兽 五神柱之谜	HUDSON	RPG
2007年9月20日	拯救德尔特拉 七个宝石	NBGI	RPG
2007年9月27日	兽神传 究极怪兽决斗	KONAMI	RPG
2007年10月4日	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年10月18日	索尼克冲刺 大冒险	SEGA	ACT
2007年10月25日	高圆寺女子足球2	StarFish	AVG
2007年10月25日	CODE GEASS 反逆的鲁露修	NBGI	AVG
2007年10月25日	迷宫制造者 魔法之铲与小勇者	GLOBAL	RPG
2007年10月25日	家庭教师REBORN 指环争夺战	TAKARATOMY	ACT
2007年10月25日	胜利十一人GOAL×GOAL	KONAMI	SPG
2007年10月25日	最终幻想战略版A2	SQUARE ENIX	RPG
2007年10月25日	天元突破	KONAMI	ACT
2007年11月1日	驯龙者 音魂	NBGI	RPG
2007年11月1日	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年11月15日	迷宫探险者 邪神的领域	HUDSON	ARPG
2007年11月22日	流星洛克人2	CAPCOM	RPG
2007年11月29日	雷顿教授与恶魔箱	LEVEL5	AVG
2007年12月6日	纯真传说	NBGI	RPG
2007年冬	网球王子DRIVING SMASH	KONAMI	SPG
2007年冬	新牧场物语 符文工房2	MMV	SLG
2007年冬	勇者斗恶龙4	SQUARE ENIX	RPG
2007年冬	弧光之源2	MMV	SRPG
2007年冬	闪电十一人	LEVEL5	RPG
2007年冬	北斗神拳 北斗神拳的传承者之道	SPIKE	AVG
2007年冬	影子传说2	TAITO	ACT
2007年	最终幻想4DS	SQUARE ENIX	RPG
2007年	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
2007年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2007年	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2007年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2007年	牧场物语 对战方块	MMV	PUZ
2007年	战斗员山田一2	KIDSTATION	ACT
2007年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
2007年	战锤40000	Relic Entertainment	SLG
2007年	马里奥聚会DS	任天堂	ACT

2007年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2008年1月	紧急出口DS	TAITO	ACT
2008年	樱花大战DS	SEGA	ARPG
2008年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
未定	超热血高校躲避球	ARCSYSTEMWORKS	ACT
未定	游戏王 世界冠军锦标赛	KONAMI	TAB
未定	仙境传说DS	Gravity	RPG
未定	使命召唤4	Activision	FPS
未定	魂斗罗4	KONAMI	ACT
未定	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	SPG



截止统计时间：2007年9月1日

2007年9月4日	百战天虫2 开战	TEAM17	ACT
2007年9月13日	FATE/TIGER 竞技场	CAPCOM	ACT
2007年9月13日	最终幻想Ⅶ 危机核心	SQUARE ENIX	ARPG
2007年9月18日	数码武装 感染	KONAMI	FPS
2007年9月20日	合金装备OPS+	KONAMI	ACT
2007年9月20日	R-TYPE战略版	Irem	SLG
2007年9月27日	英雄传说 空之轨迹SC	FALCOM	RPG
2007年10月2日	虹吸战士 洛根之影	SCE	ACT
2007年10月4日	高达战斗编年史	NBGI	ACT
2007年10月9日	SEGA拉力	SEGA	RAC
2007年10月9日	星球大战前线 反叛军团	LucasArts	ACT
2007年10月17日	LOCOROCO2	SCE	ACT
2007年10月18日	约束之地特别版	STING	RPG
2007年11月6日	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年11月8日	恶魔城 X 历代记	KONAMI	ACT
2007年11月15日	迷宫探险者 盟约之扉	HUDSON	ACT
2007年11月15日	不能饶恕你	AQ	AVG
2007年12月6日	迷宫制造者编年史2	GLOBE A	ARPG
2007年12月20日	凉宫春日的约定	NBGI	AVG
2007年	游戏王GX TAG FORCE 2	KONAMI	TAB
2007年	最终幻想 纷争	SQUARE ENIX	ACT
2007年	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2007年	异形症候群	Totally Games	ACT
2007年	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
2007年	魔界战争	日本一SOFTWARE	SRPG
2007年	战锤40000	Relic Entertainment	SLG
2007年	反重力赛车 脉搏	SCE	RAC
2007年	重生传说	NBGI	RPG

正义的小使者
维护世界和平
洛克人归来

ROCKMAN 20TH ANNIVERSARY
洛克人20周年纪念



CAPCOM的小英雄

《洛克人》系列自87年问世至今，已经成为知名的系列游戏。



系列人物大集结

洛克人目前已经发展成多个系列，其中X和ZERO的人气最高。

在稻船敬二的原计划中，悲壮的《X5》是整个《X》系列的完结篇。在玩家后来的强烈请愿下，CAPCOM才批准了《X6》的开发计划。如果说和《鬼武者》同档期推出的《X5》因为很多商业原因而影响了最终素质的话，那么于2001年年末，和《鬼武者2》同期推出的《X6》则在开发资金同样极度短缺的情况下，凭借着制作小组的心血成为了一款高完成度的佳作。



尽管本作依然没有用过场动画的方式来阐述剧情，但本作的文字量和剧情图片数量比起《X5》有了大幅度提升。主线剧情实现了全语音也使得玩家的投入度大大提高。但从这点来看，《X6》就足以成为一部难得的诚意之作。

系统方面，X的装甲依然为三套，出于平衡性考虑，前作中接近无敌的隼装甲被大幅度削弱，不但失去了飞行能力，攻击力也比前作有所下降。剑圣装甲注重机动性，拥有空中4方向冲刺的能力，还可以在蓄力后使用加强威力的光剑攻击。忍者装甲则是X历代的装甲中最为诡异的一套，除了保留了前作盖亚装甲无视针刺地形以及无法使用特殊武器的特点外，还对光剑性能进行了大幅度强化。装备忍者装甲的X走得是以光剑白刃战为主的近战路线，在实际战术上又和ZERO有很大不同。破坏平衡性的究极装甲以及黑ZERO依然健在，但已经无法通过正常游戏流程获得，只能在标题画面输入指令秘笈选出，并且二者不可兼得。

关卡设计方面，环环相扣的恶魔系统算是对初代《X》和《X3》的致敬和发扬，玩家从某个关卡离开后，其他几个特定的关卡将会出现特殊变化（在地图上显示为红色），有时会增加新的陷阱，有时会出现新的隐藏要素。复杂的恶梦系统对玩家攻关的统筹力提出了一定要求，玩家在攻关时除了考虑BOSS的相克武器外，还需要考虑恶梦系统带来的各种影响。

人质收集是本作最值得大书特书的要素。8大BOSS关中一共有128名人质供玩家探索，人质的生命时刻都受到病毒的威胁，一旦人质被病毒所感染，那么这名人质就无法复活。集齐全部人质无疑是玩家在本作中最大的挑战。同时，获救的人质身上还会携带有各种增强主角能力的强化芯片。和前作相比，本作中强化芯片的种类和实用性都大大提高，如何在有限的空间内装载最为合理的强化芯片也是值得玩家考虑的课题。

在《X6》的RPG化收集要素大大加强的同时，本作的动作要素在一定程度上有所下降。前作中的评价系统在本作中几乎失去了实际意义，玩家的等级评价已经和关卡中的表现无关，决定等级评价的唯一指标是玩家收集灵魂的数量多少。灵





魂的收集数目越多，玩家的评价级别就越高，同时可装备的强化芯片数目也就越多。也许第二开发部的工作人员在制作《鬼武者》系列时有些走火入魔，本作中玩家按照正常手段几乎不可能集齐9999个灵魂得到最高评价级别UH。好在本作中可以通过击败隐藏BOSS戴那摩来一次获得大量灵魂，这样一来UH级别对于玩家来说也并不遥远。灵魂收集的败笔算是本作的白玉微瑕吧。

剧情方面，《X6》是系列中较为薄弱的一部。在《X5》中，ZERO的拼死一博阻止了殖民卫星和地



球直接相撞的命运，但坠落下来的碎片却将地表化为了焦土。无法在地表生存的人类只能移居地下世界，复兴地表的工作交给了半机器人完成。与此同时，在地表的半机器人的生存状况也不容乐观，从坠落的卫星中释放出来的大量西格马病毒在时刻威胁着他们的安全。更为奇怪的是，一种名为“ZERO病毒”的西格马病毒变种也开始大量传播。原本已经安顿的局势再次变得复杂起来……

三个月后，一名名为盖特的天才半机器人科学家在调查一处战争废墟时，发现了西格马的尸体和ZERO的身体碎片。盖特从碎片中成功提取出了ZERO的电子DNA，并从中获得了强大的力量。存在价值一直得不到承认的盖特妄想通过这股力量击败反乱猎人和人类政府，建立一个半机器人的国度。为此，他发明了名为“恶梦”的新型病毒，开始了破坏和征服。已经痊愈的X手握ZERO的光剑，向盖特发起了挑战。

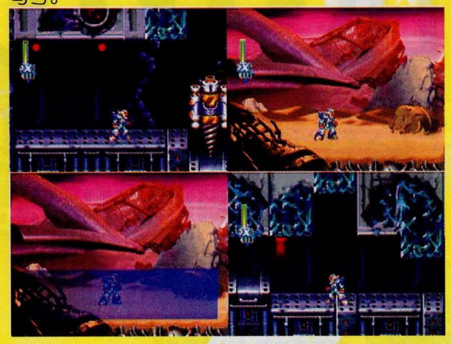
前作中留下的一大疑点是ZERO的生死问题。在《X6》中，ZERO并非可以使用的初始人物，但玩家可以在隐藏关中将其入手。在上一次大战中被重创的ZERO并没有死亡，他将光剑交给X后自己躲在一边用自我修复机能恢复自己的伤势。在痊愈后，他便出现在了X面前。

稻船敬二在访谈中曾经提到：如果说《X4》的主题是“时代”，《X5》的主题是“宿命”，那么我认为《X6》的主题是“成长”和“重逢”。

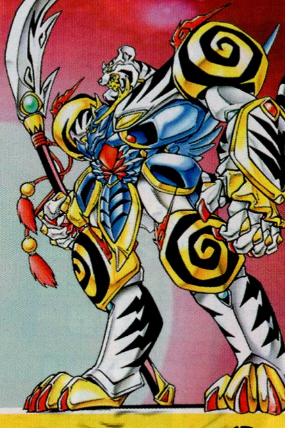
《X6》中的X已经彻底摆脱了ZERO作为前辈的阴影，在《X6》中出现他已经是一位完全成熟的战士。即使在没有ZERO在身边的时刻，他也能自己一人手握光剑阻挡一切的风雨。经历6部作品的塑造，X终于在《X6》中彻底成长了起来。正如同ZERO所说，“有这样一个足以独当一面的猎人在，我根本用不着担心任何事情”。

真正的FANS,不会在乎本作剧情上的不合理，也不会在乎系统上的众多瑕疵。《X6》的目标是一款圆梦之作，圆玩家心目中X和ZERO重新并肩作战的梦想。就这点而言，看到两大猎人握手言欢的一刻，对于玩家而言，足矣。

经过一系列战斗后，盖特制造的8个机器人全部被击败，甚至自己的最高杰作Himax也败于X和ZERO之手。沉不住气的盖特将ZERO的电子DNA输入自己身体之内，将自己强化成为战斗形态，最终依然邪不胜正，败走在反乱猎人手下。但不甘心失败的盖特强行唤醒了尚未修复完毕的西格马，自己也被西格马杀死。复活的西格马再次向X和ZERO发出了挑战，但毕竟此时的西格马重伤未愈,完全不能发挥出真正的实力,最终被两位猎人轻松击败。X将机能完全停止的盖特的尸体交给了整备员道格拉斯,并希望他能够将盖特复活。《X6》短暂的剧情就在这轻松而又沉重的结局中画上了句号。




口袋迷必备的豪华收藏
口袋妖怪
迷你玩具典藏本
Pokemon Kids Collection
随刊附送
口袋游戏音乐大精选CD
超值定价
24元
Thank you!
ポケモンキッズ
10th
1000
种以上收录
口袋迷
Pokemon Fan
口袋周边中最人气的系列玩具
1996–2007
十一年款款珍藏
千种以上全收录
上市热卖中
火热接受邮购中
邮购请注明“口袋玩具”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱　邮编：100011　电话：010 64472177 / 64472180 免收邮资





第二辑再送好礼
机战OG新作PS2限定记忆卡
机战OG动画第一卷
超酷连载完全开动!
机战FAN
10套
机战犯光影大碟



典藏海报随书附送


GAME SOFTWARE
电子游戏软件
2007年10月下
定价9.80元
彻底攻略
最终幻想CC命运之轮
龙骑士的咏叹调/战国无双2 猛将传
生化奇兵
DVD
70分钟满载
《生化奇兵》深度解析
《合金装备4》最新超热影象
《恶魔猎人4》全新视频公开
精美赠品
《灵魂能力4》大海报
新闻特报
莱比锡游戏展
海量大作情报公开
深度研究
SD高达G世纪 交叉火力
伪之轮舞曲
捉猴大作战
战争机器
特别策划 日本玩家的三国情结
新连载始动 寂静岭2 官方小说
ISSN 1006-5032
20>
9 771006 503000

最新号
火热上市中




口袋迷
PoKéMoN FaN 9
经典剧场版
苍海的王子
玛纳霏
赠品 ①
经典剧场版
《苍海的王子》
最新最热的经典剧场版动画本期送出！由VCD全面升级至DVD，原版品质，精致字幕，珍藏价值满点！真正的DVD剧场版超大魄力冲击！
DVD大升级
赠品 ②
NDS/NDSL两用！
特别限定主机便携包
《口袋迷》特制，口袋迷独享，口袋妖怪游戏迷必须拥有的珍贵藏品，装主机装小饰品都可实现，高档材料使用，更加保护你的爱机。口袋迷的标准配备！
9月下旬
全国上市
普通版、豪华版
开心二选一
超值定价
19.8
元
接受邮购
第9辑
来啦！
口袋迷
PoKéMoN FaN 9
豪华金版
更加超值
特制封面
经典剧场版
苍海的王子
玛纳霏
赠品 ① 剧场版DVD
赠品 ② 限定版海报
超经典剧场版短篇漫画，全精选80页，口袋迷的绝对珍藏！
短编集
赠品 ③
80页合拼版
皮卡丘短篇集
赠品 ④
DP限定明信片
五张全套收藏
赠品 ⑤
NDS/NDSL两用！
限定主机便携包
豪华版超值定价
29.8
元
邮购请注明“口袋迷9” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部（收） 邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮购免收邮资